

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

ROSENILDA ALCIDES

**MÍDIA DIGITAL: O PAPEL DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO RECURSO DE
INFORMAÇÃO NA GERAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

CURITIBA
2009

ROSENILDA ALCIDES

**MÍDIA DIGITAL: O PAPEL DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO RECURSO DE
INFORMAÇÃO NA GERAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao
Curso de Bacharelado em Gestão da Informação,
do Departamento de Ciência e Gestão da
Informação, do Setor de Ciências Sociais
Aplicadas da Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Dra. Maria do Carmo D. Freitas

CURITIBA
2009

TERMO DE APROVAÇÃO

ROSENILDA ALCIDES

MÍDIA DIGITAL: O PAPEL DO FILME DE ANIMAÇÃO COMO RECURSO DE INFORMAÇÃO NA GERAÇÃO DA APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel no Curso de Bacharelado em Gestão da Informação, Setor de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Paraná, pela seguinte banca examinadora:

Aos meus pais Benedito e Alvarina (In Memoriam),
que me deram a vida e muito amor. Mostraram-me
o caminho da ética pessoal e profissional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, pelas oportunidades e dons concedidos.

Aos amores da minha vida: Carlos, Júlia e Belinha, pelo amor e paciência incondicionais.

Aos meus irmãos, sobrinhos, cunhada, sogra e amigos que não tiveram minha presença em muitos momentos, e compreenderam minhas ausências.

Aos amigos que aqui fiz Andréia, Livia, Márcia, Mirian, Etienne, Rafaela, Francieli, Débora, Priscila, Daniela, Professora Suely, Marcos e Cyd, pela alegria e amizade compartilhada.

À Suelen, amiga que foi solícita em me ajudar, ouvir e apoiar nos momentos mais difíceis.

À Viviane por me orientar nos momentos em que a professora não pôde, por motivos de saúde.

Aos professores do curso de Gestão da Informação que sempre me apoiaram.

À professora Maria do Carmo, pela orientação, tempo e paciência despendidos na realização deste trabalho.

"Uma vez fixada a meta, o mundo que
desabe. Precisamos olhar para lá, sempre
para lá".

(São José Marelllo)

RESUMO

O filme de animação como produto informacional possibilita ao docente a disseminação do conhecimento, agregando valor a aula e contribuindo no enriquecimento do conhecimento obtido pelo discente. Por meio desta pesquisa busca-se demonstrar a potencialidade do filme de animação como recurso didático em sala de aula. Para tanto, fez-se um mapeamento dos projetos voltados à utilização do filme de forma didática, no qual se constatou que a linguagem fílmica é reconhecida como recurso pedagógico por muitos professores no Brasil. Apresentou-se um quadro exemplificando as muitas possibilidades de uso do filme de animação e posteriormente desenvolveu-se um instrumento de pesquisa voltado aos docentes e discentes do Departamento de Ciência e Gestão da Informação (DECIGI). Sendo que os mesmos demonstram que não ocorre o uso do filme de animação em sala de aula por parte do docente, e que o discente não apresenta resistência quanto ao uso dos mesmos. Compreende-se que o docente somente demonstrará interesse no uso do filme de animação a partir do momento que conhecer e reconhecer nele um recurso pedagógico na transmissão do conhecimento. Conclui-se que o docente deve formar o futuro profissional com capacidades para sobreviver em um ambiente que vai exigir dele persistência, convivência em equipe, liderança, e outros fatores importantes que são demonstrados nesta pesquisa através da análise de alguns filmes de animação.

Palavras-chave: Filmes de animação. Produto informacional. Recurso audiovisual. Cinema.

LISTA DE FIGURAS, GRÁFICOS, QUADROS E TABELAS

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: HUMOROUS PHASES OF A FUNNY FACE	28
FIGURA 2: ÈMILE COHL.....	28
FIGURA 3: FANTASMAGORIE	28
FIGURA 4: FANTOCHE.....	29
FIGURA 5: GERTIE THE DINOSAUR	29
FIGURA 6: OSWALD, THE LUCKY RABBIT	30
FIGURA 7: MICKEY MOUSE.....	30
FIGURA 8: PRIMÓRDIOS DA ANIMAÇÃO	31
FIGURA 9: DISPOSITIVOS ÓPTICOS	32
FIGURA 10: ANIMAÇÃO COMO ARTE.....	33
FIGURA 11: INTRODUÇÃO DA COR E DO SOM NA ANIMAÇÃO.....	34
FIGURA 12: COMPUTAÇÃO GRÁFICA - GRANDES ANIMAÇÕES DA DISNEY E DA PIXAR.....	35
FIGURA 13: DIAGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DA COLETA DE DADOS.....	56

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: CICLO DE VIDA DO PRODUTO	19
GRÁFICO 2: GÊNERO DE FILME UTILIZADO EM SALA DE AULA	58
GRÁFICO 3: TEMPO DE PROJEÇÃO DO FILME	59
GRÁFICO 4: GENÊRO DE FILME UTILIZADO EM SALA DE AULA	64
GRÁFICO 5: TEMPO DE PROJEÇÃO DO FILME	64

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1: MAPA DA INDÚSTRIA DA INFORMAÇÃO.....	18
QUADRO 2: EVOLUÇÃO DAS TÉCNICAS DO CINEMA.....	26
QUADRO 3: PROCEDIMENTOS NA PROJEÇÃO DE FILMES	43
QUADRO 4: MODELO DE ANÁLISE DE FILME	44

QUADRO 5: PROJETOS DE USO DE FILMES EM SALA DE AULA.....	45
---	-----------

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: POPULAÇÃO DA PESQUISA	51
TABELA 2: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DO FILME EM SALA DE AULA.....	58
TABELA 3: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - ASPECTO PEDAGÓGICO DO USO DO FILME.....	60
TABELA 4: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS.....	61
TABELA 5: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - RECEPTIVIDADE DO USO DE FILMES DE ANIMAÇÃO	62
TABELA 6: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DO FILME EM SALA DE AULA.....	63
TABELA 7: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - ASPECTOS PEDAGÓGICOS	65
TABELA 8: GRAU DE INTERESSE - USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS	66
TABELA 9: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - RECEPTIVIDADE NO USO DE FILMES DE ANIMAÇÃO	67

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 OBJETIVOS	14
1.1.1 Geral.....	14
1.1.2 Específicos.....	14
1.2 JUSTIFICATIVA	14
1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO.....	15
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	17
2.1 PRODUTO INFORMACIONAL.....	17
2.1.1 Conceitos	19
2.1.2 Características dos produtos informacionais.....	20
2.2 CINEMA	22
2.2.1 História do cinema.....	22
2.2.2 Técnicas do Cinema.....	25
2.2.3 Cinema de animação.....	26
2.2.4 Técnicas de animação.....	30
2.3 EDUCAÇÃO	36
2.3.1 Educação e Tecnologia.....	37
2.3.2 Educação e Cinema	39
2.3.3 Uso de filmes em sala de aula: Projetos didáticos no Brasil	41
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	50
3.1 TIPO DA PESQUISA.....	50
3.2 LOCAL DA PESQUISA	50
3.3 POPULAÇÃO DA PESQUISA E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....	51
3.4 INSTRUMENTO DA PESQUISA.....	51
3.4.1 Questionário 1 - Mídia Digital: o papel do filme de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no docente	52
3.4.2 Questionário 2 - Mídia Digital: o papel do filme de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no discente	53
3.5 COLETA DE DADOS	54
4 TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS.....	57
4.1 DOCENTE: TRATAMENTO DOS DADOS.....	57
4.1.1 Uso de filmes em sala de aula	58

4.1.2 Aspecto pedagógico do uso do filme.....	59
4.1.3 Uso de ferramentas tecnológicas	61
4.1.4. Receptividade do uso de filmes de animação	61
4.2 DISCENTES: TRATAMENTO DOS DADOS.....	62
4.2.1 Uso do filme em sala de aula	63
4.2.2 Aspectos pedagógicos no uso de filmes	64
4.2.3 Uso de ferramentas tecnológicas	65
4.2.4 Receptividade do uso de filmes de animação	66
5 DISCUSSÃO DE RESULTADOS	68
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	71
REFERÊNCIAS.....	73
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DOCENTE	80
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DISCENTE.....	83
ANEXO A – AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE DEPOIMENTO: DARCEL ANDRADE ALVES	86
ANEXO B – AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE DEPOIMENTO: MARIA LUIZA DE SOUSA TEIXEIRA.....	88

1 INTRODUÇÃO

O cinema é uma linguagem audiovisual que tem importante papel de coadjuvante no ensino. O educando está inserido em um universo digital no qual o conhecimento, repassado pelo educador, na educação formal, torna-se insuficiente para motivá-lo a aprender e apreender os conhecimentos transmitidos.

Os filmes apresentam uma linguagem audiovisual em que a imagem e o som transmitem a mensagem transformando-se em recurso didático dinâmico, que muda constantemente, em sala de aula.

"A linguagem visual, como todas as linguagens não-verbais, é particularmente propícia à transmissão de emoções, sensações (...) a imagem, por suas características intrínsecas, comunica de modo mais imediato, mais primitivo, que a palavra, suscitando ecos mais emotivos que a linguagem verbal" (FONTANA, 1983, *apud* FARIA, 2001).

Na classificação adotada pela Federação Internacional de Associações de Bibliotecários, Seção de Bibliotecas Públicas (1976), "materiais audiovisuais são os que não podem prescindir de equipamentos para audição ou visão. Compreendem discos, fitas magnéticas, filmes, diapositivos, diafilmes, videoteipes, transparências, microformas" (McCARTHY; TARGINO, 1984, *apud* BETHÔNICO, 2006).

Mas, para a Ciência da Informação, o essencial é a possibilidade de preservação, arquivamento e catalogação destes recursos audiovisuais. "A fim de ser incorporado ao acervo, independente de ser ou não audiovisual, o material tem que existir de forma permanente ou semi-permanente" (McCARTHY; TARGINO, 1984, *apud* BETHÔNICO, 2006).

O cinema é um produto da indústria cultural que de acordo com Galvão (1999) pode ser denominado produto informacional devido à evolução tecnológica e surgimento de novas atividades econômicas. O autor visualiza a informação como mercadoria passível de ser produzida, manipulada e distribuída pelas empresas.

A informação sonora e videográfica, explica Bethônico (2006), é parte do composto multimídia da tecnologia, sendo a linguagem verbal a mais utilizada para a expressão e comunicação humanas. Tal procedimento, segue o autor, não deixa espaço para outras linguagens mais claras, eficientes e completas em algumas

situações, o que gera uma confiança em informações textuais e desconfiança frente ao uso de imagens e sons, ou seja, audiovisuais.

O contexto da educação em pleno século XXI exige modificações frente à forma de pensar e ensinar, visto que a linguagem midiática já faz parte do cotidiano de todas as pessoas.

O uso do filme como um recurso e objeto pedagógico requer uma pedagogia mais crítica. Oferece um espaço novo de reflexão sobre elementos da cultura contemporânea (KELLNER, 2001).

Carvalho (2006, p. 10) reforça que o uso do filme em sala de aula na educação superior demanda uma preparação do professor.

Relacionando a inserção de filmes no ambiente acadêmico convém salientar as palavras de Villas Boas (*apud* CARVALHO, 2006):

Não se pode simplesmente desconsiderar todo o passado escolar do aluno e começar a trabalhar como se, a partir do momento em que ele inicia o curso superior, ele fosse outra pessoa. Afinal de contas, trata-se da mesma pessoa, só que com muitas expectativas que, em alguns casos, não são satisfeitas devido ao tratamento pedagógico nem sempre adequado. (VILLAS BOAS, 2003, *apud* CARVALHO, 2006).

Para que as expectativas do aluno sejam satisfeitas faz-se necessário um olhar mais atento do professor no contexto vivenciado, e a percepção de que o aluno, mesmo sendo um adulto em uma universidade, deve ser preparado não somente para a vida profissional, mas possuir uma formação mais crítica e autônoma para o convívio em sociedade. (CARVALHO, 2006)

Esta pesquisa foca no filme de animação como fonte de informação que, bem tratada, pode apoiar o professor na disseminação do conhecimento, agregando valor a aula e contribuindo no enriquecimento do conhecimento obtido.

Frente ao que foi exposto tem-se um problema a ser resolvido: **Com que frequência o filme é utilizado em apoio a aprendizagem pelos docentes do Curso de Gestão da Informação da Universidade Federal do Paraná?**

1.1 OBJETIVOS

Os objetivos da presente pesquisa dividem-se em geral e específico.

1.1.1 Geral

Investigar a frequência de uso filme como apoio a aprendizagem no Curso de Gestão da Informação da Universidade Federal do Paraná.

1.1.2 Específicos

- pesquisar a teoria sobre o cinema e o filme de animação, e sua utilização como um produto informacional em apoio a aprendizagem;
- investigar a frequência no uso do filme, junto aos docentes e discentes, em sala de aula no curso de Gestão da Informação;

1.2 JUSTIFICATIVA

A linguagem audiovisual, mais especificamente o filme, apresenta-se como uma ferramenta de apoio ao educador na aprendizagem.

Tal pensamento é defendido por Reyzábal (1999, *apud* Faria 2001), ao relatar que o ensino e a aprendizagem por meio de linguagens audiovisuais, entre eles o filme, desenvolvem o conhecimento crítico e criativo e auxiliam a formação cultural e social.

A autora reforça que para que isso aconteça na prática, o educador necessita “identificar a potencialidade do meio discutido, desenvolver uma metodologia que propicie a apresentação do conteúdo, identificar as conveniências ideológicas, os erros da informação e a forma de linguagem”.

A inserção de novas formas de construir o processo de ensino-aprendizagem é defendida por Araújo (2007) como “uma medida necessária na formação integral e adequada às características culturais do cidadão das sociedades modernas”. A

autora defende, ainda, o uso do filme (cinema) como proposta educativa, pois, segundo ela, “representa um instrumento de mudança social, pelas vias das técnicas e da ciência”. Finaliza que, utilizado como uma ferramenta educacional tem a oportunidade de inserir na sala de aula um processo educacional que percorre etapas: impressão da realidade, identificação e interpretação.

Porém, para que ambos, aluno e professor, possam trabalhar e questionar as informações trazidas pelo filme de animação, é necessário dar ao educador um enriquecimento de seu repertório cultural, para que seu horizonte se amplie e possa, então, enriquecer a aprendizagem do aluno.

A escolha de tal tema deve-se ao fato de haver uma escassez de pesquisas voltadas a gestão de informação de dados audiovisuais, no campo da Ciência da Informação. Visa assim, demonstrar o uso do filme de animação e motivar a mudança nas práticas de ensino superior através da introdução dos mesmos, de forma a tornar o conteúdo mais rico e atraente ao aluno midiaticizado.

1.3 ESTRUTURA DO TRABALHO

A presente pesquisa está estruturada em cinco capítulos, sendo o primeiro a introdução, que apresenta o filme como uma linguagem audiovisual, um produto informacional de apoio a aprendizagem e a problematização do tema definido. Ainda neste capítulo encontram-se incluída a justificativa, os objetivos do trabalho e sua organização.

O segundo capítulo trata de todo o referencial teórico, onde há uma abordagem sobre os principais assuntos pertinentes à pesquisa, tais como: o filme como produto informacional; histórico do cinema, bem como o cinema de animação e suas técnicas; educação, e sua relação com os audiovisuais; projetos e estratégias voltadas ao uso do filme em sala de aula.

Os procedimentos metodológicos são tratados no terceiro capítulo e indicam o caráter da pesquisa e seu contexto, a elaboração dos instrumentos de pesquisa, a caracterização da amostra e o processo de coleta dos dados.

O tratamento, a análise e discussão dos dados são apresentados no quarto capítulo, onde é demonstrado o tratamento realizado nos dados obtidos junto aos instrumentos de pesquisa, voltados ao docente e discente.

O quinto capítulo é destinado às conclusões resultantes do estudo feito sobre o tema.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica da presente pesquisa inclui: produto informacional, onde são explorados seus conceitos visando relacioná-los ao filme; cinema, demonstrando os aspectos históricos e as técnicas do filme de animação; educação, relacionando-a ao filme de animação e sua potencialidade do mesmo; as estratégias didáticas para o uso do filme. E finalmente são apresentados projetos voltados ao uso do filme em sala de aula no Brasil.

2.1 PRODUTO INFORMACIONAL

O mercado consumidor de produtos e serviços de informação amplia-se constantemente. Constata-se um aumento no número de novos usuários que acessam as tecnologias, a *Internet* e os equipamentos de informática. Porém, este mercado possui particularidades não encontradas em outros (GALVÃO, 1999).

Galvão se refere ao mercado consumidor atendido por uma indústria da informação, cada vez mais reconhecida no campo da economia, sendo que os produtos e serviços disponibilizados por esses setores representam uma parcela significativa nos níveis de produção.

Por indústria da informação entendem-se todos os segmentos e atividades ligadas à produção de recursos de informação – processamento, organização, armazenamento e recuperação da informação que atuam com fins lucrativos ou não. (BARRETO *apud* PONJUÁN DANTE, 1998).

Dentro deste reconhecido crescimento da indústria da informação está o filme que, como um produto informacional, tem na indústria cinematográfica seu canal de distribuição. Sobre este ponto Bernardet explica:

Estruturados os três níveis fundamentais da indústria: produção, distribuição e exibição, firma-se um negócio, no qual se comercializam direitos (ingressos) para que as pessoas assistissem a filmes por um tempo definido. Dessa forma, a mercadoria cinematográfica, em última instância, caracterizava-se como a prestação de um serviço. A estrutura da cadeia produtiva só voltaria a passar por modificações significativas com a popularização da televisão nos anos cinquenta (BERNARDET, 1980).

A possibilidade de se reproduzir em cópias, relata Bernardet (2001), definiu o cinema como mercadoria e foi em torno desta definição que o comércio cinematográfico se estruturou. O autor diz que no início os produtores vendiam cópias de seus filmes aos exibidores, os quais podiam exibi-las quantas vezes quisessem e somente estes lucravam. “Somente a partir do fim da primeira década do século a indústria e o comércio cinematográficos estruturaram-se”, finaliza o autor.

O mapa da Indústria da Informação (Quadro 1), tem como pontos cardinais: os canais, o conteúdo, os produtos e os serviços (ZURKOWSKI E OETTINGER Y DAY, 1981 *apud* PONJUÁN DANTE, 1998).

PONTOS CARDINAIS	ATIVIDADES	DESCRIÇÃO
Conteúdo	Serviços de Conteúdo	Serviços de notícias, base de dados, bibliotecas...
	Pacotes de Conteúdo	Periódicos, revistas, livros, diretórios, filmes, discos...
Serviços	Serviços de Atendimento ao cliente	<ul style="list-style-type: none"> - Processamento da informação - Processamento de transações: bancos - Serviços personalizados: de software, desenho de sistemas... - Serviços sob demanda: conferências, consultorias, publicidade...
Produtos	Tecnologias de Informação	Fábrica de computadores e periféricos...
	Tecnologias de Integração	Equipamentos como switches, fax...
	Tecnologias de Comunicação	Receptores de voz e imagem, equipamentos para a comunicação ponto a ponto.
Canais	Canais de comunicação	Distribuição física – por canais via cabo ou via satélite para transmissão de mensagem.
	Canais de Difusão	Compreende as redes de radio, televisão e outras fontes de distribuição com multipontos para imagem e texto.

QUADRO 1: MAPA DA INDÚSTRIA DA INFORMAÇÃO

FONTE: Zurkowski (1981, *Apud* Ponjuán Dante, 1998)

Moore (1989, *apud* PONJUÁN DANTE, 1998) expõe que a indústria de conteúdos informacionais está presente em organizações tanto do setor público como privado, pois em qualquer um desses ambientes pode se produzir e desenvolver propriedade intelectual. Trata-se de uma produção que se origina de escritores, compositores, artistas e fotógrafos, assistidos por editores, compositores, produtoras de cinema e produtoras de animação.

2.1.1 Conceitos

Produto “é um conjunto de atributos tangíveis e intangíveis, que proporciona benefícios reais ou percebidos, com a finalidade de satisfazer as necessidades e os desejos do consumidor” (SEMMENIK, 1995 *apud* PONJUÁN DANTE, 1998).

Gobe (2004), ao definir produto, garante ser imprescindível que se considere a dimensão do consumidor. Introduzir o consumidor nessa perspectiva não se limita dizer que o produto atende as suas necessidades. É importante que se atente para a maneira como os consumidores entendem os produtos e os benefícios deles decorrentes.

Segundo Ponjuán Dante (1998), as etapas do ciclo de vida do produto são: introdução/lançamento, crescimento, maturidade e declínio, conforme Gráfico 1.

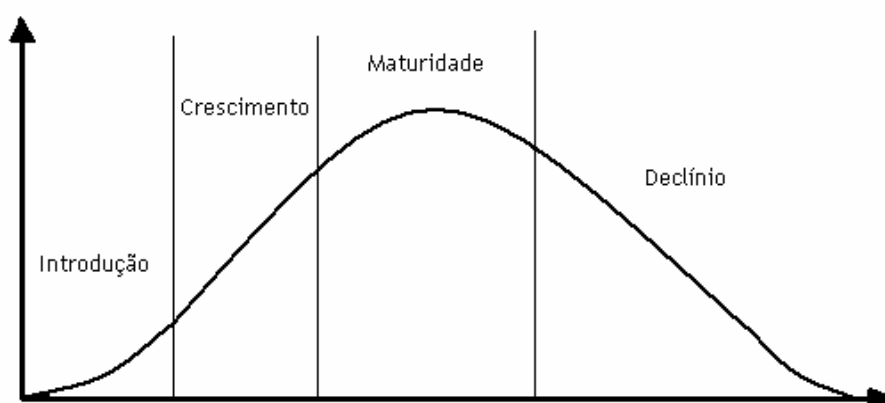


GRÁFICO 1: CICLO DE VIDA DO PRODUTO
FONTE: Ponjuán Dante (1998, p.114)

Diferentemente de outros produtos, os de informação evoluem permanentemente a fim de atender as necessidades do mercado, pois estas sempre mudam e o produto/serviço pode perder seu valor em um pequeno espaço de tempo. “Um produto potencial se converte em um produto melhorado que aspira ser um produto esperado”. (LEVITT *apud* PONJUÁN DANTE, 1998).

Por informação Drucker (2001) afirma se tratar de “dados dotados de relevância e propósito”.

Rezende e Abreu (2006) entendem a informação como “todo dado trabalhado, útil, tratado, com valor significativo atribuído ou agregado a ele e com um sentido natural e lógico para quem a usa”.

Davenport (1998) define informação como dados transformados por pessoas, ou seja, dados dotados de relevância e propósito, requerendo unidade de análise e exigindo consenso em relação ao significado. A informação corresponde à representação simbólica e formal de fatos ou idéias, sendo diretamente afetada pela rede de relações, no contexto em que se encontra inserida, que lhe dá significado e cada um apresenta características próprias.

2.1.2 Características dos produtos informacionais

Galvão (1999) afirma que produtos informacionais apresentam características bastante distintas da produção de bens e serviços tradicionais, como segue:

- a) diferentemente dos bens tradicionais, um produto informacional não está imbuído de qualidades tangíveis, além de estar inteiramente desvinculado de uma forma única, particular;
- b) ao contrário dos serviços tradicionais, a distribuição destes produtos não requer o contato direto entre o fornecedor (ou vendedor) e o consumidor;
- c) o valor destes produtos para o consumidor não está referenciado nas qualidades tangíveis do produto, mas no seu conteúdo informacional, educacional, cultural ou de entretenimento;
- d) de modo diferente dos bens e dos serviços tradicionais, os produtos culturais e informacionais são replicados com grande facilidade e a um custo virtual extremamente baixo;
- e) um produto informacional não é “consumido” da mesma forma que um produto ou serviço tradicional. Um *software* ou um produto audiovisual é utilizado inúmeras vezes sem que se deprecie ou perca valor;
- f) as propriedades intangíveis dos produtos informacionais ou culturais imprime ao processo de produção e distribuição destes produtos

características substancialmente diferentes daquelas inerentes à produção e distribuição de bens e serviços tradicionais. Somente os detentores dos direitos de propriedade sobre aqueles trabalhos podem transacioná-los de maneira legal. Os custos envolvidos na aquisição dos direitos geralmente são significativos, e as despesas relacionadas à distribuição destes produtos são cada vez menores; e,

g) distribuidores dos produtos informacionais podem, facilmente, adicionar valor ao processo de distribuição.

Produto informacional é caracterizado pelo conteúdo inserido no produto de informação, apresentando-se um bem tangível ou intangível. É a essência de um produto de informação. (GALVÃO, 1999)

Castells *apud* Galvão (1999) lista os atributos de um produto informativo bem sucedido na sociedade da informação, tais como:

- a) adiciona valor principalmente por incorporar inovação no processo e no produto;
- b) a inovação só é efetiva quando resulta de investimentos de pesquisa e aplicação a necessidades específicas a um contexto;
- c) incorpora tarefas automatizadas, tornando a execução mais eficiente, liberando o tempo humano para atividades de adaptação, e promovendo o feedback no sistema;
- d) o conteúdo do produto é capaz de flexibilizar o processo da tomada de decisão e promove a integração entre todos os elementos do processo produtivo.

O produto filme é descrito como um produto informacional cujo segmento na indústria da informação é denominado pacotes de conteúdo. O filme não é um produto tangível, pois quando se compra um bilhete de acesso a ele compra-se uma experiência, compra-se o direito de assistir ao filme. Devido a essa característica, os negociantes de cinema tiveram que buscar critérios que assegurassem a comercialização de seus filmes. A principal estratégia repercutiu justamente nos

modos de se produzir filmes (XAVIER (1996), *apud* SOUZA, 2005). Sobre estes modos de se produzir filmes o próximo item trata o aspecto histórico do cinema e como se deu seu desenvolvimento.

2.2 CINEMA

Tecnicamente o cinema é definido por Salles (2008) como sendo a sucessão de imagens reproduzidas na tela, adquiridas por projeção óptica, onde se tem a percepção, pela troca rápida de imagens, de um movimento contínuo.

Para ocorrer a reprodução de imagens Salles (2008) esclarece que estas devem ser translúcidas e positivas, visto que a projeção óptica precisa de um feixe de luz que ultrapasse a imagem gravada para que esta seja formada e ampliada pela lente, possibilitando a projeção externa à própria imagem gravada. Mesmo que o conceito de projeção já existisse foi necessário que a fotografia fosse inventada antes, pois é o suporte ideal para este tipo de projeção óptica.

O cinema é a forma contemporânea de arte. Nele, a câmera capta uma sociedade complexa, múltipla e diferenciada, combinando de maneira totalmente nova, música, dança, literatura, escultura, pintura, arquitetura, história e, pelos efeitos especiais, criando realidades novas, insólitas, numa imaginação plástica infinita que só tem correspondente nos sonhos (CHAUÍ, 2001).

2.2.1 História do cinema

O parente mais antigo do cinema é lembrado por Duarte (2004) como sendo o Jogo de Sombras, que surgiu na China por volta de 5.000 a.C. Trata-se de projeções, sobre paredes ou telas de linho, de animais, humanos ou objetos recortados e manipulados, explica o autor.

Mas o cinema não existiria sem que a fotografia fosse inventada, sendo crucial para o desenvolvimento das técnicas que surgiram para se chegar ao cinema que se conhece.

O historiador norte-americano Charles Musser (1990, *apud* MACHADO 1997) defende a idéia de que não há uma história do cinema que começa em 1895, pois a

história de imagens em movimento projetadas em ambientes escuros remonta, pelo menos no ocidente, por volta do século XVII, com a generalização dos espetáculos de lanterna mágica. O cinema seria uma parte dessa longa história.

A máquina cinematográfica surgiu após pesquisas para a produção de imagens em movimento, isso no fim do século XIX em quase todos os países europeus e nos Estados Unidos, numa época em que a burguesia está transformando a produção, as relações de trabalho, a sociedade e a revolução industrial impõem seu domínio sobre o mundo ocidental. Dessa época o cinema será um dos maiores trunfos do universo cultural (BERNARDET, 1980).

Para Souza (2005) o início formal do cinema é atribuído a August e Louis Lumière com a concepção do cinematógrafo. O aparelho marcou o início do cinema e reunia as funções de ao mesmo tempo captar e projetar imagens. É a primeira máquina que atinge com exatidão técnica a reprodução do movimento de imagens fotográficas, e a partir daí os primeiros filmes.

As primeiras exhibições de filmes com uso de um mecanismo intermitente aconteceram primeiramente em 1893, quando Thomas A. Edison registrou nos EUA a patente de seu quinetoscópio. Depois em 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração pública e paga, de seu cinematógrafo (MASCARELLO, 2008). Nesta primeira apresentação pública no Gran Café do boulevard des capucines em Paris, o filme reproduzido chamava-se “L’arrivée d’un train em gare” , mostra um trem chegando na estação (DUARTE, 2004).

A primeira fase da história do cinema foi denominada por Mascarello (2008) como “cinema de atrações”, onde a atração principal eram os shows e espetáculos de variedades.

Dentro do período das atrações apresentam-se duas fases, divididas por Mascarello (2008), a primeira vai de 1894 até 1903, onde há o predomínio de filmes de caráter documental, e a maioria deles é feita em plano único. Na segunda fase, de 1903 a 1907 os filmes de ficção começam a proporcionar múltiplos planos e ultrapassar em números os de caráter documental.

O desenvolvimento da ficção é entendido por Nutti (2007) somente devido a Méliès que realizou os primeiros filmes de ficção da história. Diferente dos irmãos Lumière, que viam no cinematógrafo uma curiosidade científica, ele previa um destino grandioso para a invenção. Foi devido a Méliès que surgiram narrativas mais

elaboradas, utilização de atores e figurinos e uso de efeitos precursores do *stop motion*.

Ressaltam-se aqui alguns destes primeiros filmes de Méliès que, de acordo com Nutti (2007), marcaram época: *Cinderella* (1899); *Viagem à lua* (1902); *Viagem através do impossível* (1904); *20.000 léguas submarinas* (1907); *A conquista do pólo* (1910).

Os filmes de ficção, iniciados por Méliès, são observados por Mascarello (2008) como sendo narrativas simples lançadas na França pela *Pathé* que lidera a produção de ficção e fornece um modelo de narrativa para filmes realistas e dramáticos.

“De 1903 a 1906 fazem sucesso os filmes de perseguição em que se agregam vários planos com caráter de atração, cheios de palhaçadas, nos quais se assiste a correria de perseguidores e perseguidos, sem haver corte entre a passagem dos dois grupos.” (MASCARELLO, 2008). Esses aspectos são os denominados “pastelões” que marcam a época no papel do ator Charles Chaplin.

Nos primeiros anos de cinema, explica Abreu (2005), os filmes apresentaram ausência de som, o que exigia dos realizadores dos filmes o uso de procedimentos técnicos que possibilitassem o cinema como arte narrativa. O autor relata que tais procedimentos tratava-se de recursos como o uso de legendas, explicação dos gestos através da pantomima dos atores e métodos específicos da linguagem cinematográfica, tais como: técnicas de enquadramento, movimentos da câmera e montagem.

Gorbman, 2002 (*apud* ABREU, 2005) acredita que a inserção da música no filme seguia o costume do melodrama, bastante comum nesta época, onde a música era mais importante que a fala.

Na primeira apresentação comercial dos irmãos Lumière, em dezembro de 1895, Abreu (2005) conta que houve um acompanhamento musical ao piano. Já em abril de 1896 diversas exibições de filmes em Londres foram acompanhadas por uma orquestra, finaliza o autor.

Na transição do cinema mudo para o falado muitos atores perderam seus empregos e as produtoras tiveram que pesquisar e se adequar às novas tecnologias.

2.2.2 Técnicas do Cinema

A evolução das técnicas do cinema demonstra que não houve um criador do cinema. Foram vários os responsáveis pelo desenvolvimento de técnicas que buscavam o movimento das imagens e levaram a criação do cinema. Estas técnicas são chamadas de “Brinquedos Ópticos”. (QUADRO 2)

Técnicas do cinema	Descrição
1671 LANTERNA MÁGICA	Trata-se de uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, possibilitando a projeção de slides pintados em lâminas de vidro.
1794 FANTASMAGORIE	Etienne Gaspard Robert busca extrapolar a mera projeção de slides mascarando as bordas das imagens com tinta preta, suprimindo o círculo de luz que envolvia as imagens projetadas dando aparência de flutuarem livremente.
1825 TAUMATROSCÓPIO	Trata-se de um disco com uma imagem em frente e outra no verso, que, ao ser girado rapidamente, com cordões que o prendem em lados opostos, dá-se a impressão de as imagens assumirem uma única aparência.
ENTRE 1828 e 1832 FENATOSCÓPIO	São dois discos: um com seqüências de imagens pintadas em torno do eixo, outro com frestas na mesma disposição. Quando girados o observador via imagens em movimento através das frestas.
1833 DAEDALUM (zootroscópio)	O princípio é o mesmo dos anteriores, mas aqui os desenhos eram feitos em tiras de papel e montados num tambor giratório que ao ser girado, através de suas frestas, poderiam ser observadas imagens em movimento.
1868 FLIPBOOK (kineograph)	O mais simples, barato, popular e de maior duração de interesse público. Consiste em páginas com desenhos em seqüência como um livrinho. Quando as páginas são viradas rapidamente, a ilusão do movimento é criada.
1877 PRAXINOSCÓPIO	No praxinoscópio as aberturas do tambor são substituídas por espelhos, com cada espelho refletindo uma das imagens da tira do desenho colocada na circunferência, por não se olhar por frestas apresentava leve cintilação.
1882 TEATRO PRAXINOSCÓPIO	Aperfeiçoamento do modelo do praxinoscópio permitia a visualização de animação de figuras sobre a projeção de um cenário numa tela por meio de um sistema de espelhos e lentes. Já utilizava alguns dos princípios do cinema enquanto tecnologia.
1879-1880	Após pesquisas realizadas sobre movimento em seqüência de imagens

Técnicas do cinema	Descrição
ZOOPRAXINOSCÓPIO	fotográficas (a fotografia havia sido inventada em 1820), criou-se uma lanterna mágica com um disco giratório contendo 24 slides (seqüências fotográficas copiadas em lâminas de vidro) e um disco com frestas girando ao contrário atuando como obturador.
1891 QUINETOSCÓPIO	Thomas A. Edson após ter visto a câmera de Etienne-Jules Marey partiu para construção de máquinas que produzissem e mostrassem “fotografias em movimento” e criou o quinetoscópio. Um visor individual através do qual podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, a exibição de uma tira de filme em <i>looping</i> , com imagens em movimento.
1894 CINEMATÓGRAFO	Os irmãos Lumière construíram um aparelho que usava filme de 35 mm. Um mecanismo de alimentação intermitente, baseado nas máquinas de costura, captava imagens numa velocidade de 16 quadros por segundo – o que foi padrão durante décadas – em vez dos 46 quadros por segundo usados por Edison.

QUADRO 2: EVOLUÇÃO DAS TÉCNICAS DO CINEMA**FONTE:** Adaptado de Machado (1997), Mascarello (2008), Lucena Júnior (2005)

O desenvolvimento das técnicas do cinema foi o caminho para que o gênero animação evoluísse junto com as tentativas de dar movimento às imagens, esta evolução será discutida no próximo item.

2.2.3 Cinema de animação

A animação é definida por Andrade (2007), como gênero cinematográfico no qual se da ilusão de vida a imagens estáticas a partir da movimentação artificial num processo quadro-a-quadro, pela sobreposição destas em relação ao tempo.

O cinema de animação, também conhecido como a oitava arte, é tão antigo e importante quanto o cinema de imagens. O que caracteriza esta arte é o fato de não se fazer uso de atores nem de cenários naturais. O cinema de animação é totalmente construído através de desenhos, fotos ou bonecos (FARIAS, 2004).

Sua origem remonta as antigas experiências com sombras chinesas e aos aperfeiçoamentos introduzidos na lanterna mágica durante os séculos XVII e XVIII. Mas foi só no século XIX que as teorias puderam ser levadas à prática, devido ao grande avanço da fotografia (FARIAS 2004).

Sobre as origens da animação Mannoni *apud* Martins (2004) relata ser anterior ao cinema:

Em 28 de outubro de 1892, Émile Reynaud, levou ao público parisiense a exibição das *Pantomimas luminosas*, três cenas realizadas com figuras animadas produzidas entre 1882 e 1892, projetadas em seu Teatro Óptico, sistema próximo ao projetor de filme convencional.

A animação passou por transformações durante seus aproximados 100 anos de existência, em grande parte devido à evolução tecnológica, dos materiais e, conseqüentemente, das técnicas empregadas em sua realização. Desde a descoberta do uso da película de acetato – usada para desenhar com o auxílio da transparência – até a utilização da computação tridimensional, a linguagem alterou-se e ocupa no momento um lugar de importância nas diversas mídias e na produção cultural (ANDRADE, 2007).

No Brasil, durante muito tempo, foi comum o uso da expressão “desenho animado”, assim como em outros países. No Reino Unido, até a segunda metade da década de 1960, usava-se *cartoon*. Entre especialistas e, no circuito dos festivais, o chamado “cinema de animação”, abrangia as manifestações de diversas técnicas e a animação como arte, assim como o cinema. Com a chegada do filme “Submarino Amarelo”, a indústria cultural viu-se diante de uma manifestação de desenho animado com evidente apelo para o público adulto, que começou a chamar toda produção adulta e experimental de *animation* (ANDRADE, 2007, p.10). Fato que levou a profissionalização dos filmes e das atividades cinematográficas dentro do segmento da animação.

O primeiro filme de animação, considerado pelos historiadores, é citado por Capuzzo (2001) como sendo: *Humorous Phases of a Funny Face*, filme produzido nos Estados Unidos em 1906 pelo Inglês James Stuart Blackton (Figura 1).



FIGURA 1: HUMOROUS PHASES OF A FUNNY FACE
FONTE: Encyclopaedia Britannica (2008)

Mas foi o francês Èmile Cohl (Figura 2) que encantou as platéias em 1908 com o filme de animação *Fantasmagorie* (Figura 3) realizado com desenhos de um só traço sobre fundo escuro (HALAS, 1979 *apud* MARTINS, 2007). O desenho foi o primeiro a contar uma história, lembra Sabadin (2000, p. 187), e o pioneiro a não mostrar, ao vivo, a mão do artista criando os traços animados.



FIGURA 2: ÈMILE COHL
FONTE: Lês Independantes
 Du Premier Siècle (2006)



FIGURA 3: FANTASMAGORIE
FONTE: Animartine (2008)

Èmile Cohl é considerado o pai da animação e o criador do primeiro personagem regular do filme de animação, *Fantoché* (Figura 4) um homenzinho que aparece em vários de seus trabalhos. Ele realizou mais de cem curtas de animação para a *Gaumont*, *Pathé* e *Éclair* (SABADIN, 2000, p.187).



FIGURA 4: FANTOCHE

FONTE: Heeza (2009)

Nos Estados Unidos o novaiorquino Winson Mc. Cay realiza, em 1909, o desenho animado de grande sucesso *Gertie, the Dinosaur* (Figura 5) entrando para a galeria dos pioneiros na animação (SABADIN, 2000, p. 187).

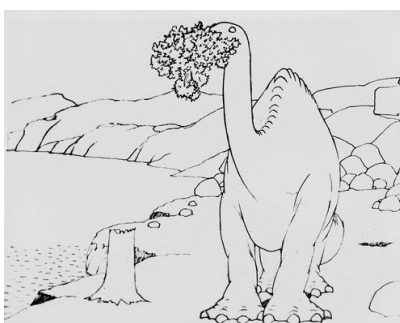


FIGURA 5: GERTIE THE DINOSAUR

FONTE: Moma (2009)

Mc Cay, segundo Sabadin (2000) é considerado por alguns historiadores como o realizador, do primeiro desenho animado em longa metragem do cinema, *Sinking of the Lusitânia*, em 1918.

Na primeira década do século a animação se descobre como técnica, arte e indústria. Em 1914 o franco-canadense Raoul Barre é o primeiro a montar o seu próprio estúdio de desenhos animados e realiza a série de desenhos *Animated Grouch Chasers*, produzida e distribuída por Edison (SABADIN, 2000)

Nesta fase do cinema, de acordo com Bruzzo (1995) a animação passa a ser vista como “uma forma de entretenimento e não mais como feitiço técnico”.

A história dos mais famosos estúdios de animação começa em 1919, quando Walter Elias Disney arranja emprego de desenhista em uma agência de publicidade em Kansas City, passando posteriormente a trabalhar na *Kansas City Film Ad Company*, onde eram produzidos comerciais em desenho animado (SABADIN, 2000, p. 196).

Walt Disney, em 1923, associa-se ao seu amigo e irmão mais velho Roy e surge a *Disney Brothers*, juntos criam um coelho anterior ao rato *Mickey Mouse* para competir com o *Gato Félix* e oferecem à *Universal Pictures*. Surge um coelho preto batizado de *Oswald* (Figura 6) que fez grande sucesso, a Universal aprovou e logo o desenho vira série (SABADIN, 2000 p. 197).



FIGURA 6: OSWALD, THE LUCKY RABBIT
FONTE: Hypebeast (2007)

Sobre o rato *Mickey Mouse* (Figura 7) Sabadin (2000) explica que surgiu num momento em que Walt Disney perde o coelho *Oswald* para a Universal Pictures e decide trabalhar por conta própria. Começava a carreira de um dos personagens mais famosos do mundo.

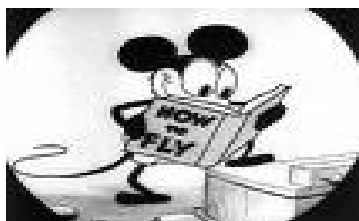


FIGURA 7: MICKEY MOUSE
FONTE: Animação Digital (2000)

2.2.4 Técnicas de animação

O primórdio da animação segue praticamente o mesmo desenvolvimento das técnicas utilizadas no desenvolvimento do cinema.

Além das narrativas específicas do gênero, a animação serve como recurso estético ou acessório para outros gêneros audiovisuais como: o cinema *live action*, a publicidade, *sites* de *internet*, logomarcas, vinhetas, jogos, estatísticas, telefonia móvel e uma série de outras aplicações (GINO, 2003, *apud* VILAÇA, 2006).

O desenvolvimento de algumas técnicas e principais fatos que marcaram o crescimento da animação pode ser observado na linha do tempo a seguir, Figura 8.

Apresenta-se dividida em etapas, do primórdio da animação passando pelos chamados “brinquedos ópticos”, a arte na animação, a introdução da cor e do som, até as técnicas de computação gráfica.

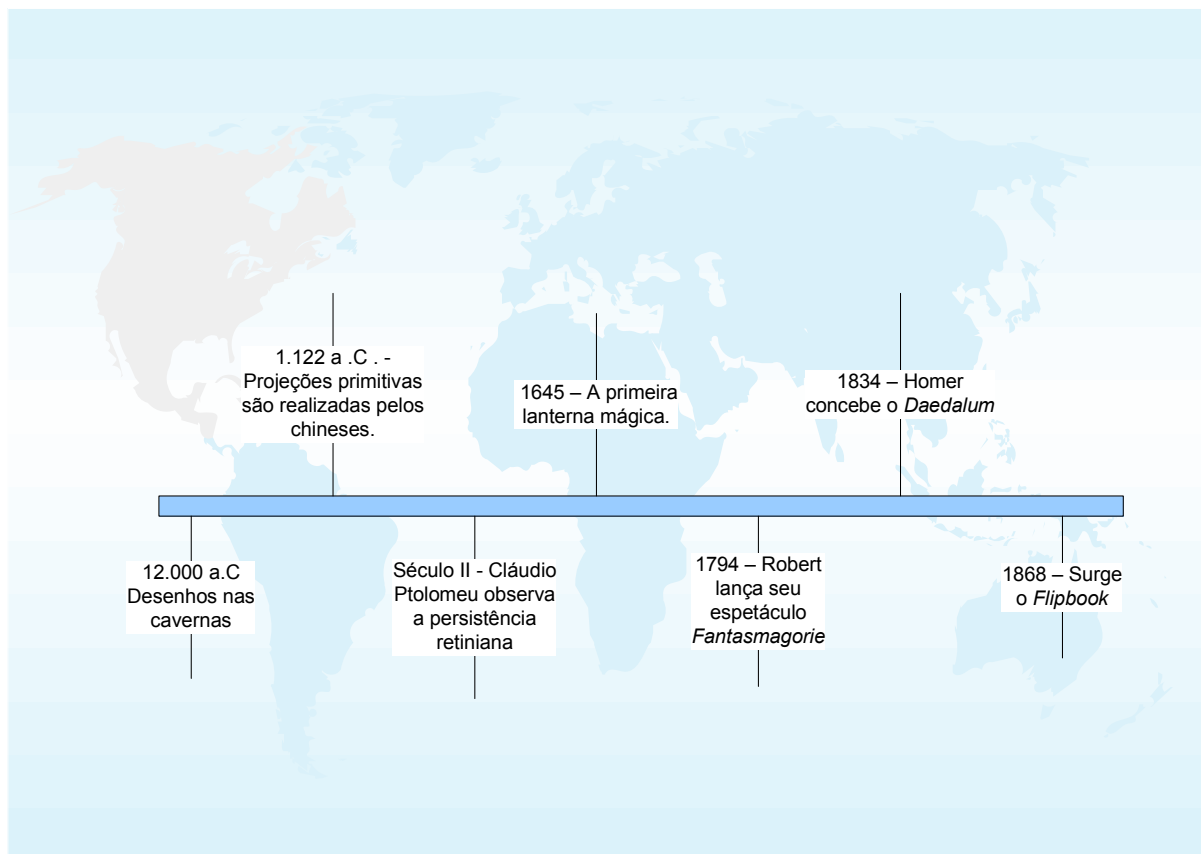


FIGURA 8: PRIMÓRDIOS DA ANIMAÇÃO

FONTE: Adaptado de Gino (2003, *Apud* VILAÇA, 2006), Lucena Júnior (2005) e Capuzzo (2001).

A progressão dos principais fatos referentes a animação prossegue na linha do tempo (Figura 9) percorrendo um período marcado pela invenção do Fuzil Fotográfico até o Cinematógrafo, fatos relatados de acordo com os autores acima citados.

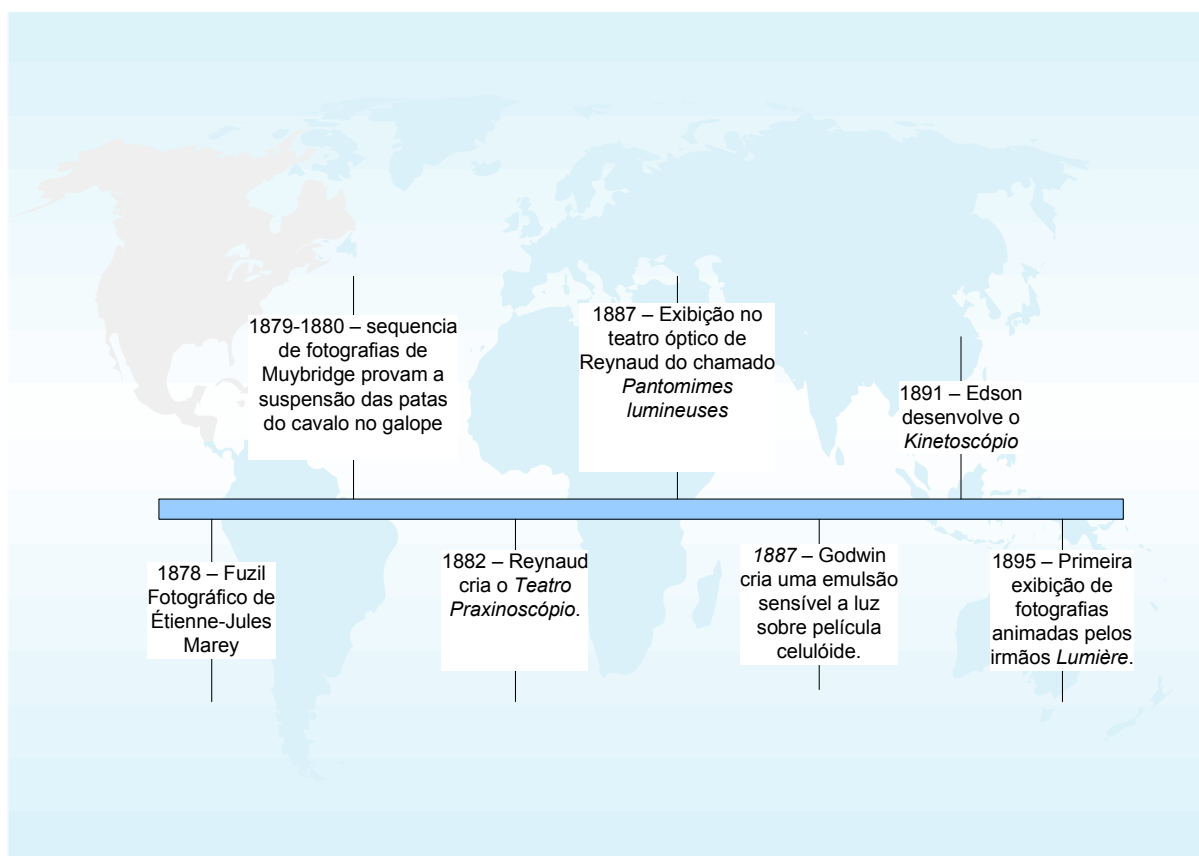


FIGURA 9: DISPOSITIVOS ÓPTICOS

FONTE: Adaptado de (Gino 2003, *Apud* VILAÇA, 2006), Lucena Júnior (2005) e Capuzzo (2001).

Na Figura 10 apresenta-se mais uma etapa no desenvolvimento do cinema de animação, neste recorte a tecnologia dá um espaço para a animação como arte.

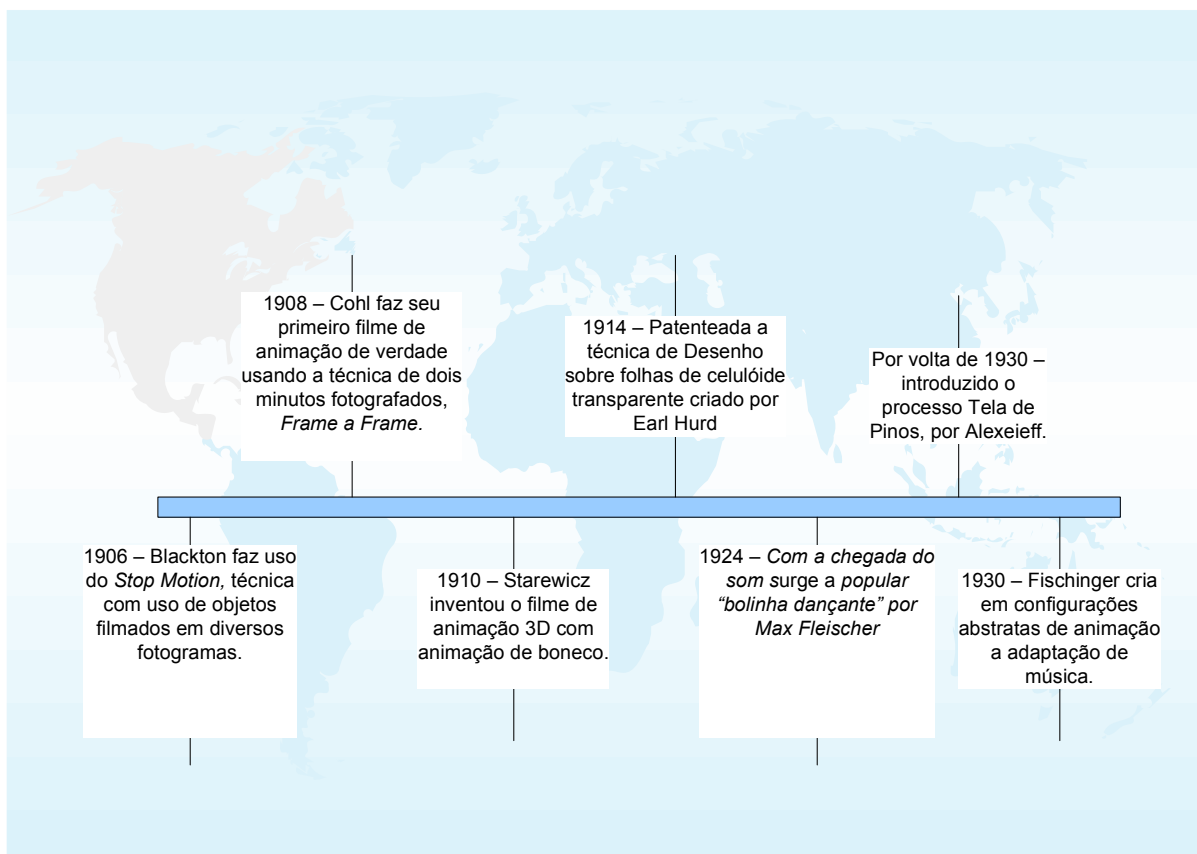


FIGURA 10: ANIMAÇÃO COMO ARTE

FONTE: Adaptado de Gino (2003, *Apud* VILAÇA, 2006), Lucena Júnior (2005) e Capuzzo (2001).

A Technicolor Ltd. oferece para o mercado de filmes um dos sistemas de cor mais bem sucedidos da história do cinema, junte-se a criatividade e a sonorização dos filmes e esta época é marcada por um grande crescimento na área de animação (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Na figura 11 tem-se o período marcado pela introdução da cor e do som na animação

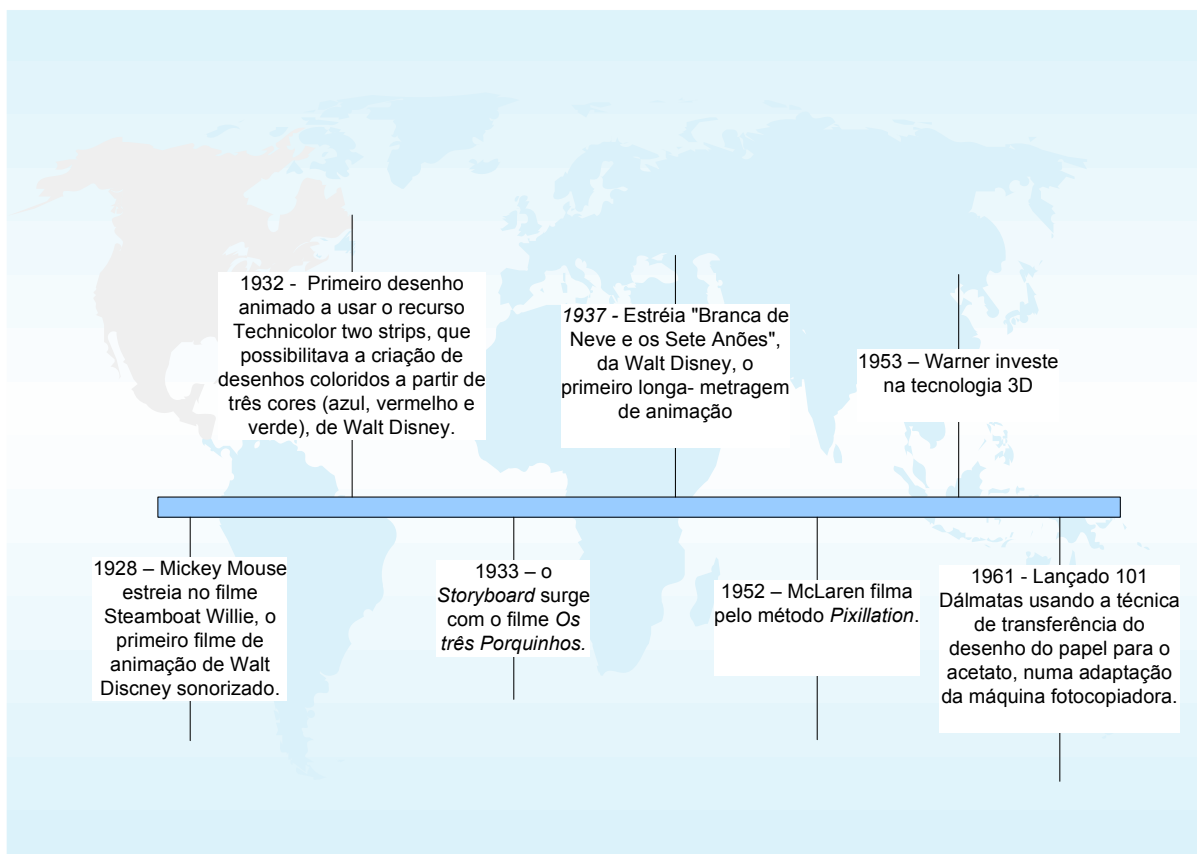


FIGURA 11: INTRODUÇÃO DA COR E DO SOM NA ANIMAÇÃO

FONTE: Adaptado de Gino (2003, *Apud* VILAÇA, 2006), Lucena Júnior (2005) e Capuzzo (2001).

Para definir computação gráfica Lucena Júnior (2005) utiliza a definição dada pela international Standards Organization (ISO) como sendo “o conjunto de métodos e técnicas de converter dados para um dispositivo gráfico, via computador”.

Definição mais adequada aos propósitos da computação com fins artísticos é oferecida por Isaac V. Kerlow e Judson Rosebush: “Computação gráfica é a arte e a ciência em que o computador é incorporado no processo de criação e apresentação visual” (LUCENA JÚNIOR, 2005).

Para a animação inicia-se a fascinante história do advento do computador onde a computação gráfica está atrelada. Surgem as grandes animações da *Disney* e da *Pixar* (FIGURA 12).

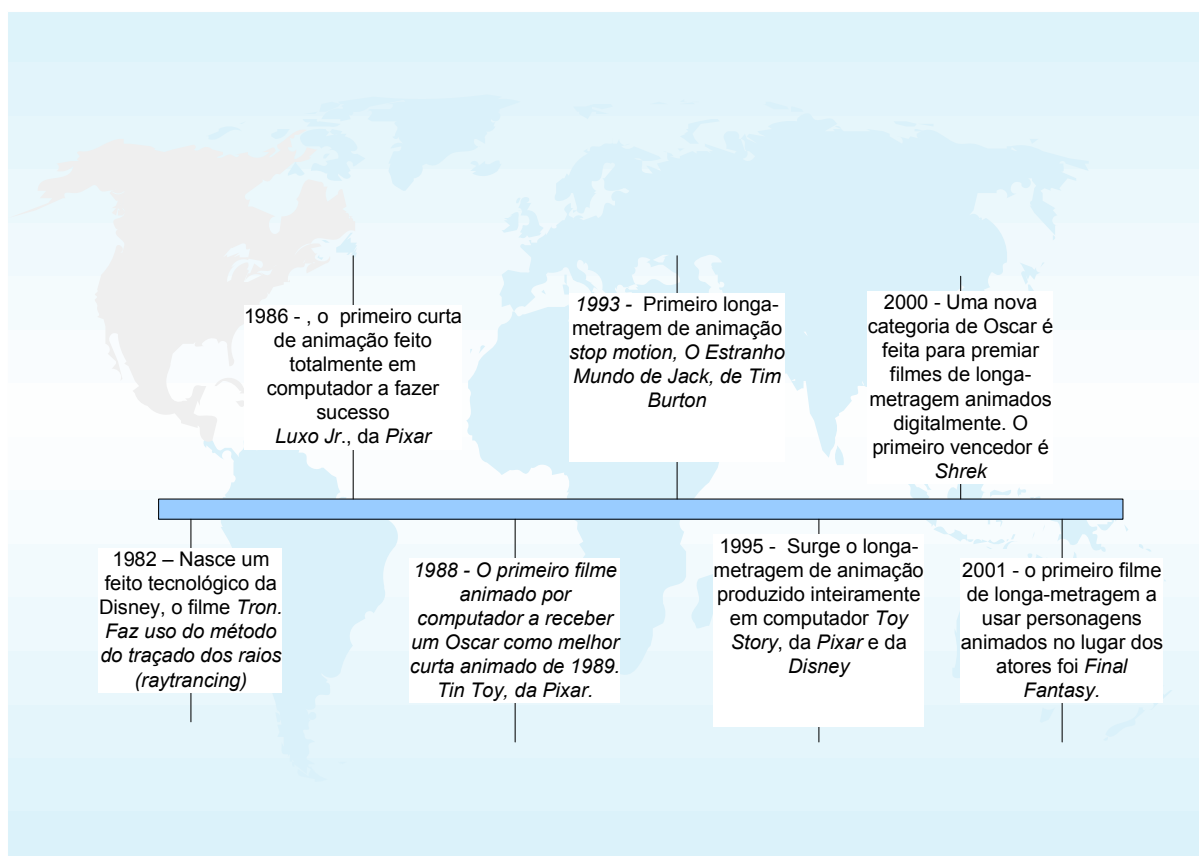


FIGURA 12: COMPUTAÇÃO GRÁFICA - GRANDES ANIMAÇÕES DA DISNEY E DA PIXAR
FONTE: Adaptado de Gino (2003, *Apud* VILAÇA, 2006), Lucena Júnior (2005) e Capuzzo (2001).

Hoje, com o computador, é perfeitamente possível trabalhar misturando as diversas técnicas de animação. Uma série de animações está sendo produzida de forma híbrida: desenha-se no papel, digitaliza-se a animação e finalizam-se os filmes em computação gráfica, ou capturam-se algumas cenas em *stop motion* que depois são finalizadas em 3D. (LUCENA JÚNIOR, 2005)

É importante ressaltar a diferença feita por Vieira e Castanho (2002) sobre o desenho animado e a animação. As autoras explicam que “desenho animado é uma das técnicas de animação onde há a animação de imagens sucessivas em duas dimensões no papel ou no computador”.

A animação com sua técnica e magia pode ser inserida em sala de aula de forma pedagógica. Educar para os meios é antes de tudo educar o olhar. (VIEIRA, CASTANHO, 2002).

Nos próximos itens a relação da educação com o uso de audiovisuais, especificamente o cinema, será confirmado.

2.3 EDUCAÇÃO

Para a Lei de Diretrizes e Bases, a educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

A pedagogia é um campo científico cujo objeto característico é a educação. A especificidade desse campo é a produção de conhecimentos sobre o ato educativo, podendo ser pensado quanto a recortes de diversas ciências colaboradoras com a pedagogia para a compreensão de seu objeto. (LIBÂNEO, 1998, *apud*, SOUZA, 2005).

O mesmo autor define a educação como sendo “um conjunto dos processos formativos que ocorre no meio social, sejam eles intencionais ou não-intencionais, sistematizados ou não, institucionalizados ou não”.

Dentro deste conjunto de processos citados por Libâneo (1998 *apud* SOUZA, 2005) abrange a educação dentro de três formas: processos informais, não-formais e formais. Explica que os processos informais são modificações decorrentes da experiência de vida, havendo a ação do meio ambiente sobre o indivíduo; os não-formais são procedimentos de educação intencional, mas com baixo grau de estruturação, ou seja, há pouca sistematização dos processos educativos envolvidos.

Por fim, o autor explica que a educação formal ocorre por meio de processos definidos e de ações deliberadas e organizadas, onde há intenção de ensinar o outro, dentro de alto grau de institucionalização e estruturação. Libâneo argumenta sobre o fenômeno educativo:

O objeto próprio da ciência pedagógica é o fenômeno educativo, que compreende os processos de comunicação e internalização de saberes e modos de ação, visando a formação humana. (LIBÂNEO *apud* DALBOSCO E COLS, 2004, *apud* SOUZA, 2005).

A partir dessas visões sobre pedagogia, relaciona-se cinema como um campo da produção do conhecimento da educação.

Souza (2005) vê as práticas com o cinema na sala de aula envolvendo tanto processos formais quanto não-formais de educação. Sobre o assunto argumenta:

As atividades educacionais preparadas e desenvolvidas pelos professores em sala de aula, formam o contexto em que o cinema é inserido na escola, sendo estas a representação exemplar dentre as práticas de educação formal presentes na sociedade. Por outro lado, não se pode deixar de observar o fato de que o contato com o cinema, mesmo na sala de aula da educação formal, assiste também a processos informais.

É a partir destas considerações que o filme como recurso audiovisual pode ser relacionado à escola.

A seguir é apresentada uma visão do que vem a ser a relação da escola frente às tecnologias.

2.3.1 Educação e Tecnologia

A informação e o conhecimento estão se tornando em um ritmo acelerado o principal meio de produção e as tecnologias estão ligadas a este desenvolvimento.

A tecnologia é conceituada por Chaves (1998) que a compreende como “todo artefato ou técnica que o homem inventa para estender e aumentar seus poderes”, visando a facilitação do seu trabalho, ou apenas meio de satisfação e prazer. Tecnologia não é um fenômeno novo, explica o autor, “visto que a alavanca, o machado, a roda, a eletricidade, o telégrafo, o telefone, o rádio, o cinema tudo isso certamente é tecnologia”.

Para que a aprendizagem por meio do uso da tecnologia aconteça é necessário unir dois campos culturais diferentes, a educação e a comunicação, sendo que a comunicação é um canal bastante utilizado pela tecnologia (BELLONI, 1998).

No Brasil, Belloni (1998) observa que o campo da educação e da comunicação segue caminhos diferentes. “No campo da comunicação os principais atores são privados e o processo incorpora rapidamente as inovações técnicas”. Na educação ocorre o contrário, os personagens mais importantes são públicos, não há investimento suficiente e o que ocorre é a resistência à mudança, especialmente no que diz respeito a inclusão de novas técnicas.

Esta resistência à mudança é avaliada por Moran (1987) que acredita na implantação de tecnologias como forma de aceitação destas no ambiente escolar.

Além de um investimento na educação a distância, na educação contínua, principalmente dos cursos de curta duração, onde o educador pode se ajustar a este espaço.

As tecnologias, prossegue Moran (1987), permitem ampliar o conceito de aula, de comunicação audiovisual, e estabelecer pontes entre o presencial e o virtual. Mas pondera que “ensinar e aprender são desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora em que estamos pressionados pela transição do modelo de gestão industrial para o da informação e do conhecimento”.

Educar para Moran é antes de tudo:

Educamos de verdade quando aprendemos com cada coisa, pessoa ou idéia que vemos, ouvimos, sentimos, tocamos, experienciamos, lemos, compartilhamos e sonhamos; quando aprendemos em todos os espaços em que vivemos - na família, na escola, no trabalho, no lazer etc. Educamos aprendendo a integrar em novas sínteses o real e o imaginário; o presente e o passado olhando para o futuro; ciência, arte e técnica; razão e emoção.(MORAN, 1987).

Para que o filme interceda como um recurso didático é necessário adquirir metodologias e estratégias de forma a atender o objetivo proposto pelo docente.

O uso da tecnologia na educação fica enriquecido não apenas ao se considerar os lados extremos diante do tema, mas identificando propostas capazes de equilibrá-los. (CARVALHO, 2006).

Sobre a educação no ensino superior Joly e Silveira (2003, *apud* CARVALHO, 2006), argumentam:

(...) há uma premente necessidade de se fazer uma alteração no sistema de Ensino Superior, por meio da inserção de novas tecnologias da informação e da comunicação no processo tradicional de ensino-aprendizagem, uma vez que a globalização tem apontado para a necessidade de formação de profissionais comprometidos com sua realidade e competentes para solucionar problemas criativamente. (JOLY SILVEIRA, 2002 *apud* CARVALHO, 2006).

O que evidencia a necessidade do Ensino Superior de inserir propostas diferentes fazendo uso de tecnologia e formando um profissional mais crítico.

Mas por que se optou por focalizar o uso do filme nas instituições de Ensino Superior? Porque, dentre outros motivos, há grande quantidade de pesquisas e estudos sobre o uso da televisão e do vídeo na Educação Básica (CITELLI, 2000;

UNESCO, 2004; PORTO, 2000 *apud* CARVALHO 2006), mas poucas na Educação Superior.

A relação da educação com o cinema é discutida no próximo item.

2.3.2 Educação e Cinema

O cinema é visto por Martins (2006) como dotado de uma linguagem pluralista que torna possível a discussão de temas sem sair do contexto do educando. Sendo necessário um tratamento conectado com os novos modelos que se tem buscado na educação.

A relação entre cinema e educação faz parte da própria história do cinema, uma vez que desde os primórdios da produção cinematográfica a indústria do cinema sempre foi considerada, inclusive pelos próprios produtores e diretores, um poderoso instrumento de educação e instrução. Registra-se que os primeiros filmes exibidos tinham o caráter de documentar a vida de outras regiões desconhecidas pela maioria das pessoas em Paris (MIRANDA *et al* 2005, *apud* ANACLETO, 2007).

Nas primeiras décadas do século XX, a relação entre cinema e educação deu origem a um intenso debate, em publicações da imprensa diária e em revistas especializadas de diversos setores sociais, tais como: educadores, cineastas, políticos, membros da igreja católica e de movimentos anarquistas. Desde a década de 1910, os anarquistas desenvolveram uma intensa reflexão sobre os usos do cinema, como um instrumento a serviço da educação do homem do povo e da transformação social, devendo este se converter em arte revolucionária. O pensamento católico também se dedicou à questão do cinema educativo, preocupado com a questão moral dos filmes exibidos. (FIGUEIRA, 1995 *apud* CATELLI, 2007)

Todo este debate, diz Catelli (2007), deu origem em 1936, na era Vargas, ao Instituto Nacional de Cinema Educativo (INCE), dirigido por Roquette-Pinto e tendo o cineasta Humberto Mauro como técnico do Instituto. A autora relata que na área de educação e cultura, naquele período, fazia parte de “um processo mais amplo de transformação do país, mas que não havia um projeto coeso e nem uma ideologia uniforme”. A ação educativa era vista como um instrumento de poder, por parte de vários grupos sociais, e, por isso, era intensamente disputado.

No INCE, entre 1936 e 1964, Mauro realizou 357 filmes pedagógicos e científicos. Nas décadas de 1930 e 1940, principalmente, os filmes produzidos correspondiam ao objetivo de reinventar o Brasil, mostrando a natureza exuberante e o homem primitivo como marcas de nossa nacionalidade (CATELLI, 2007).

Introduzir as imagens cinematográficas como material didático no ensino é experiência das mais notáveis. É preciso refletir sobre as formas pelas quais os professores e alunos têm-se apropriado desse instrumento didático. A leitura de uma imagem, como no cinema, não é imediata (MARTINS, 2006).

Este processo, afirma Novaes (1998, *apud* MARTINS 2006):

(...) é resultante não só de mediações que estão na esfera do olhar que produz a imagem, mas também aqueles presentes na esfera do olhar que as recebe. Este não é inerte, pois, armado, participa do jogo.

Reis Júnior destaca a prática do uso das imagens cinematográficas que:

O filme sempre é uma testemunha do seu tempo, assim como a literatura, as artes plásticas e outras manifestações artísticas. Cabe ao professor desvendar todos esses mecanismos, tornando-se um espectador especializado, educando o seu olhar para compreender a especificidade da linguagem cinematográfica (...) existe uma natureza pedagógica nas linguagens audiovisuais e todo e qualquer filme pode ser educativo a partir do momento em que o professor se aproprie dele de forma didática (REIS JÚNIOR *apud* MARTINS, 2006).

O cinema é classificado por Martins (2006) “como um dos meios de comunicação mais populares na sociedade, e a sua função, além do entretenimento, também é a de instruir e educar”. Imagens em movimento possibilitam uma leitura e “tem o poder de sugerir”. A autora alerta para a necessidade de reinterpretá-las no sentido de “aprender a ler” os filmes, já que a comunicação se estabelece pela interação de diferentes linguagens (verbal, visual, musical etc.).

A importância do cinema em sala de aula é vista por Napolitano:

(...) é importante porque traz para a escola aquilo que ela se nega a ser e que poderia transformá-la em algo vívido e fundamental: participante ativa da cultura, e não repetidora e divulgadora de conhecimentos massificados, muitas vezes já deteriorados, defasados (...). (NAPOLITANO, 2003)

A mensagem, por vezes implícita, necessita de uma avaliação para que se torne explícita sua estrutura e o tema, bem como suas falhas comunicativas, considerando-se o domínio da linguagem cinematográfica que as pessoas envolvidas no processo de formação possuem (MARTINS, 2006).

José Manuel Morán, em sua tese, defende a importância de se “ler a comunicação”, e faz suas ressalvas a respeito deste tema em relação à educação:

Leitura crítica da comunicação é a leitura das trocas sociais, das relações entre pessoas e das relações simbólicas, é a leitura das expressões culturais (...) Ler a comunicação é reconhecer a importância dos meios de comunicação e a sua não transparência, não naturalidade, não objetividade ... Ler é propor formas novas de expressão, de participação social (...) ler criticamente a comunicação manifesta tanto uma nítida dimensão pedagógica quanto uma dimensão política... (MORAN, 1995 apud MARTINS, 2006)

Inserir a análise cinematográfica na sala de aula não tem a finalidade de desmerecer os métodos atuais de ensino, mas aprimorá-los, adicionando novos métodos educativos, acompanhando novas linguagens da sociedade, é essa a idéia que o educador precisa conhecer (MARTINS, 2006).

De acordo com Blasco *et al*, (2005, *apud* ANACLETO 2007) o cinema e ensino de forma cinegética, criam oportunidade e espaço para um diálogo amplo e multitemático, de questões que ocupam e preocupam, de fato, o estudante e que nem sempre encontram espaço para serem abordados.

Estes fatos motivam esta investigação na busca de incentivar o uso do filme de animação de forma pedagógica no ensino superior. Para tanto, cabe apresentar a seguir os projetos voltados à inserção do filme em sala de aula.

2.3.3 Uso de filmes em sala de aula: Projetos Didáticos no Brasil

Nas experiências relatadas dos projetos didáticos nacionais estão presentes dicas de uso e problemas identificados pelos pesquisadores. A começar pelos cuidados com a linguagem audiovisual, no papel do filme que deve ser devidamente trabalhada. Alves (2001) lembra que a imagem fílmica necessita ser escolhida, agrupada, reagrupada, ordenada e classificada dentro de um contexto visando alcançar os objetivos que é “a transmissão de um conteúdo sociológico pré-

estabelecido, a apreensão deste por parte dos alunos de forma mais agradável e “perceptiva”, e ser geradora de discussões”.

As pesquisas apontam que a necessidade de inserir uma metodologia frente ao uso do filme de animação vem justamente evitar que haja uma frustração por parte do educador e do educando, pois diferente da linguagem escrita, a fílmica envolve muitas percepções exigindo do professor um devido cuidado.

O que se observa é uma verdadeira Revolução Tecnológica, em que a rapidez e o acúmulo de conhecimentos requerem a construção de metodologias e dinâmicas de aprendizagem (ARAÚJO, 2007).

No entanto, cabe ressaltar ainda os problemas que podem ocorrer devido ao mau uso do filme sendo tão importante quanto evidenciar suas potencialidades. Moran (1995 *apud* NAPOLITANO 2003) pontua questões importantes oriundas do uso inadequado de filme, tais como:

- a) “tapa-Buraco” - usar o filme quando ocorre a ausência do professor, este artifício se usado com frequência desvaloriza o uso do vídeo;
- b) “enrolação” - exibir o vídeo sem relacioná-lo à matéria;
- c) “deslumbramento” - o educador acaba de descobrir o uso de filmes e empolga-se passando em todas as aulas;
- d) “perfeição” - vídeos que apresentam conceitos problemáticos são questionados e não aceitos pelo professor que não percebe a oportunidade de juntar-se ao aluno para questionar tal problemática;
- e) “exibição do filme” - não é satisfatório exibir somente o filme sem discutí-lo, sem integrá-lo à sala de aula, e não deve ser usado na substituição do professor.

A motivação para que o professor possa fazer uso do filme de animação em sala de aula de forma a gerar conhecimento passa pelos objetivos de organizar-se de maneira a planejar um método questionando o que fazer antes, durante e depois da projeção. Proposta discutida por Moran (1995) que aponta algumas formas de procedimento que o docente deve ter em mente durante este processo (quadro 2).

Projeção do filme	Procedimentos
Antes	<ul style="list-style-type: none"> — preparar para si um roteiro do que vai ser exposto e qual a abordagem deve ser utilizada após a exibição; — informar sobre aspectos gerais do filme, tais como: duração, autor, prêmios recebidos, sem pré-julgar o conteúdo; — conhecer o filme antes de apresentá-lo à sala de aula; — deixar todo o material a ser utilizado devidamente preparado;
Durante	<ul style="list-style-type: none"> — anotar as cenas importantes; — pausar o filme para tecer algum comentário importante, sem se demorar nele; — observar a reação dos alunos frente a determinados pontos do filme;
Depois	<ul style="list-style-type: none"> — propor alguns caminhos para iniciar a análise do grupo; — permita a discussão e o Brain Storm que ocorre após a exibição e o levantamento de alguns aspectos do filme.

QUADRO 3: PROCEDIMENTOS NA PROJEÇÃO DE FILMES**FONTE:** Adaptado de Moran (1995)

O autor ressalta sempre que se o filme não for usado de forma didática em sala de aula ele será apenas um entretenimento.

A seguir as sugestões de uso dos filmes de animação identificadas na pesquisa e que tem uma aplicação didática e pedagógica no ensino superior. No Quadro 3, modelos de análise de filme, elaborado a partir de Alencar (2009), Magno (2003) e Napolitano (2003).

FILME DE ANIMAÇÃO	POSSIBILIDADES DE USO
Bee Movie	<ul style="list-style-type: none"> - motivação no trabalho; - trabalho em equipe; - comportamento empreendedor; - iniciativa; - plano de carreira.
Fuga das Galinhas	<ul style="list-style-type: none"> - debates ligados a gestão de pessoas; - motivação; - trabalho em equipe; - análise do comportamento frente às escolhas; - liderança eficiente.
Kung Fu Panda	<ul style="list-style-type: none"> - relacionamento interpessoal; - diferenças de competências; - trabalho em equipe.
Monstros S.A	<ul style="list-style-type: none"> - aspectos administrativos; - comportamento profissional.
Os Sem – Floresta	<ul style="list-style-type: none"> - persistência e obstinação frente aos objetivos; - como lidar com diferentes perfis de liderança.
Procurando Nemo	<ul style="list-style-type: none"> - treinamentos de inclusão social; - superação de obstáculos; - persistência.
Shrek Terceiro	<ul style="list-style-type: none"> - liderança; - fuga de responsabilidades.
Toy Story	<ul style="list-style-type: none"> - trabalho em equipe; - integração de um novo membro na equipe.

FILME DE ANIMAÇÃO	POSSIBILIDADES DE USO
Vida de Inseto	- análise de contingência; - uso da criatividade para superar barreiras.

QUADRO 4: MODELO DE ANÁLISE DE FILMES**FONTE:** Adaptado de Napolitano (2003); Alencar (2009), Magno (2003)

No Quadro 4 lista-se os projetos existentes no Brasil na busca de obter-se conhecimento de experiências específicas nas escolas e disponíveis em sítios direcionados ao filme inserido na educação. Esta pesquisa foi elaborada com dados existentes, ou seja, “baseada em dados já presentes na situação em estudo e que o pesquisador faz aparecer sem tentar modificá-los por uma intervenção” (LAVILLE, 1999, *apud* CARVALHO, 2006).

PROJETO	DESCRIÇÃO
Projeto Lanterninha	Direcionado aos alunos do ensino médio das escolas públicas de Salvador, o projeto Lanterninha busca na reprodução de filmes brasileiros despertando o pensamento crítico, fortalecendo noções de cidadania e identidade. Em parceria com o Programa Mais Cultura do Ministério da Cultura e o Conselho Nacional de Cineclubes, buscam capacitar alunos e professores interessados em gerir e manter cineclubes em suas escolas. O conteúdo audiovisual é disponibilizado pela Programadora Brasil, aos cineclubes integrados. Cada filme projetado é discutido após a exibição em sessões especiais com palestras, onde são recebidos diretores, pesquisadores e professores da própria escola.
Projeto Anima Escola	Atende a escolas públicas e particulares do Rio de Janeiro, Niterói, Barra Mansa e Volta Redonda. Este projeto é todo direcionado a linguagem da animação e destinado a escolas. A intenção é promover a realização de animações com bonecos de massa de modelar, desenhos ou mesmo usando o próprio corpo (<i>pixilation</i>). Além deste aspecto, o Anima Escola espera: demonstrar o potencial educacional da animação e incentivar o seu uso didático, proporcionar uma atividade extracurricular e gerar um material didático diferenciado que ficará à disposição da escola para uso em sala de aula. Divide-se em quatro partes: curso básico de animação para o professor, oficinas práticas de animação com o aluno, aprofundamento com produção de filmes e capacitação tecnológica do professor.
Cineduc	Com sede no Rio de Janeiro o Cineduc é uma

PROJETO	DESCRIÇÃO
	<p>entidade resultante de uma experiência da Central Católica de Cinema e da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil. Desempenha o papel de apoio ao educador que pretende fazer uso de filme em sala de aula.</p> <p>Realiza projeções, produções, publicações, cursos e oficinas, inclusive de capacitação do educador, palestras e mesas redondas.</p> <p>A filiação ao CIFEJ (<i>Centre International du Film pour l'Enfance et la Jeunesse</i>), órgão da UNESCO, levou o Cineduc a um nível internacional e começa a ser solicitado em festivais, seminários e mesas-redondas no Brasil e no exterior.</p> <p>O Cineduc acredita que tão importante quanto juntar letras e aprender a ler é poder "ler a imagem".</p>
Projeto Curta na escola	<p>Das pesquisas realizadas junto aos projetos voltados a integrar cinema e escola o "Curta na Escola" foi o mais enriquecedor, na medida em que seu trabalho abrange a todos, pois se restringe ao site, e foca realmente o lado pedagógico do uso do filme.</p> <p>Patrocinado pela Petrobrás, trata-se de uma "Comunidade de Construção Colaborativa de conteúdo sobre a utilização de curtas-metragens brasileiros em sala de aula", é voltado para o docente que busca apoio no uso do filme de forma pedagógica.</p> <p>"A idéia de estimular o uso de filmes de curta metragem brasileiro como material de apoio pedagógico em salas de aula já existia desde o início do projeto Porta Curtas Petrobrás, em agosto de 2002."</p> <p>Em março de 2006, através do acionamento do módulo Curta na Escola, passou-se a proporcionar indicações de uso pedagógico para boa parte do acervo cuja exibição na íntegra é disponibilizada através do site, classificados pela faixa etária do aluno, o nível escolar, o gênero e as disciplinas que podem ser atendidas pelo conteúdo.</p> <p>Um item que chama a atenção é o "banco de relatos" onde o professor relata sua experiência no uso de determinados filmes, o método utilizado e a reação dos alunos frente a esta projeção. O gênero de animação não é comum no site, já que se trata de filmes brasileiros e não há muita produção neste gênero no Brasil.</p> <p>Através de <i>e-mail</i> (Anexos A e B) obteve-se autorização de dois docentes, que fazem uso do filme em sala de aula, para transcrever o relato feito por ele ao site Curta na Escola.</p>

QUADRO 5: PROJETOS DE USO DE FILMES EM SALA DE AULA

FONTE: adaptado de Lanterninha (2009), Anima Escola (2009), Cineduc (2009), Curta na escola (2008)

Outras experiências avulsas foram identificadas na pesquisa. Fez-se contato por meio eletrônico com os professores sobre a forma como o mesmo utiliza os filmes em sala de aula. Nos Anexos A e B estão as autorizações para transcrever o relato feito por esses ao sítio Curta na Escola:

Docente 1: Darcel Andrade Alves, Escola Madre Celeste, Ananindeua - Pará.

Filme projetado:

“Dona Cristina perdeu a memória”

Data da experiência: 31/05/2008

Número de alunos que assistiram à sessão: 25 adultos

Disciplina/tema transversal: pedagogia

O objetivo do professor:

“Investigar as diferentes possibilidades de se construir relações de afetividade entre os sujeitos [intérpretes], de diferentes gerações ou classes sociais. Identificar no filme os signos representativos de uma afetividade construída entre os intérpretes, suas formas e representações. Averiguar as diferentes significações desses signos na formação da relação de afetividade entre os intérpretes.”

Seqüência de atividades envolvendo o filme:

“Aula 1 – Aula expositiva sobre a relação com o saber, a sociologia do sujeito;
Aula 2 – Aula expositiva sobre os conceitos de semiótica aplicada: observação, contemplação e percepção visual;

Aula 3 – Orientação e sistematização: aplicação de questionário com perguntas abertas sobre os objetivos recorrentes; 3.1. Projeção do filme "Dona Cristina perdeu a memória"; 3.2. Contextualização do filme e os conteúdos da aula expositiva, dialogando com outros autores das ciências humanas;

Aula 4 – Com base no filme supracitado, elaboração de texto sobre a construção de saberes em uma relação de afetividade, o eu e o outro; o ser e

o não ser, a história de vida, memória....(FREIRE, 1999; CHARLOT,2000; e THOMPSON,1997)”

Aspectos lúdicos observados pelo educador:

“O interesse pela atividade foi geral, unânime. Trabalhar com filmes em sala de aula é sempre um grande prazer, não somente para o professor, mas principalmente para os alunos. Saber recortar uma cena de um longa-metragem ou projetar um curta, com caráter pedagógico, refere inúmeras possibilidades de percepção das diferentes linguagens oferecidas por este instrumental [filme]. Com o filme "Dona cristina..." não foi diferente. Os alunos desejaram levar suas famílias e compartilhar seus saberes na construção e fortalecimento de suas relações; outros desejaram ampliar a projeção para outros alunos do ensino fundamental em uma ação de extensão com a comunidade escolar do bairro e escolas que trabalham [alguns]. Emocionantes foram os relatos após a exibição, as relações dos saberes do filme com os saberes cotidianos de cada um [aluno]. Outras possibilidades foram apresentadas como expressão de sentidos para se trabalhar na escola: desenho, poesia, performances, até a idéia de se fazer uma entrevista com os avós, conhecer suas histórias de vida, identificar reminiscências de uma memória e valorizá-la, um estudo de caso, utilizando técnicas de pesquisa conforme as normas da ABNT.”

Docente 2: Maria Luiza de Sousa Teixeira, Escola Deputado Badi Bassit - SP

Filme projetado:

“O xadrez das cores”

Data da experiência: 21/08/2007

Número de alunos que assistiram à sessão: 30 alunos de 14 a 18 anos

Disciplina/tema transversal: Artes, Discriminação e preconceito racial, Economia, Gerontologia, História, Língua Portuguesa e Literatura.

O objetivo do professor:

“O ato de ver não é coisa natural. Precisa ser aprendido e a primeira tarefa da educação é ensinar a ver”. Nietzsche.

“OBJETIVO: O intuito é desenvolver o olhar ativo do educando. O que queremos é o olhar ativo de nosso aluno, o olhar de quem vê o mundo com atenção. Na sociedade em que vivemos hoje, cheia de estímulos visuais nas ruas e onde os meios de comunicação cada vez mais se baseiam na imagem, despertar o olhar ativo e o senso crítico é um imperativo na educação. Despertar o olhar ativo é, sobretudo, chamar a atenção para nossa capacidade de ver, é desenvolver a percepção visual.”

Seqüência de atividades envolvendo o filme:

“JUSTIFICATIVA: Da mesma forma que saber juntar as letras para formar palavras não significa saber interpretar um texto, olhar não significa saber ver. Desse modo, há uma preocupação em dar às crianças e jovens a possibilidade de conhecer os elementos da linguagem cinematográfica, criando-se, assim, platéias críticas, que não recebam passivamente os valores difundidos pelo cinema e pela televisão. Nesses últimos anos, vimos o acelerado crescimento do volume de mensagens visuais, o advento do vídeo e da informática. Os meios de comunicação adquiriram grande poder e são hoje verdadeiros construtores de visões de mundo e de gosto estéticos, elaborados, principalmente, a partir de interesses de mercado. Como toda linguagem, as visuais possuem elementos óbvios, explícitos, de fácil compreensão, e elementos sutis, semânticos, que, na grande maioria dos casos, só são percebidos pelo subconsciente. Quanto mais atentos deixarmos nossos alunos para a apreciação de uma obra, melhor poderão perceber os pontos de vista do autor, seus valores políticos e éticos, mais fácil se tornará interpretar uma obra e julgá-la, extraindo-se, assim, um olhar ativo (protagonista) que também os levará ao maior prazer/aprendizagem.

CURTAS APRESENTADOS: Dona Cristina Perdeu a Memória , O xadrez das cores, Meow , Espelho do céu (direção de Carlos Salces/1999/9min) , A bagaceira (texto adaptado pela Rede Globo de Televisão do clássico A

bagaceira de José Américo de Campos/2004/20min) , O lobisomem e o coronel , Velha história , Negócio Fechado , Bichos urbanos , Ilha das Flores”.

Aspectos lúdicos observados pelo educador:

“RESULTADO: O resultado foi espetacular. Os alunos se envolveram, trouxeram sugestões de filmes com temas inter-relacionados. Os debates foram calorosos. Fizemos até uma lista de filmes-sugestão que foi crescendo a cada encontro. Ao final essa lista foi fotocopiada e entregue a cada aluno.”

Os projetos apresentados mostram que a inserção do filme em sala de aula não pretende se sobrepor ao método convencional de ensino que faz uso da lousa e do giz, mas sim servir de ferramenta de apoio ao docente como uma linguagem que o discente conhece, e aproxima educador de educando.

Dentre os inúmeros relatos existentes no site não se constatou a experiência de relatos em universidades, demonstrando a necessidade de se inserir o filme como recurso no ensino superior.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Neste capítulo apresentam-se os procedimentos metodológicos para alcançar os objetivos do projeto. Para tanto, caracteriza-se a pesquisa, o ambiente e a população. Apresenta-se o instrumento da pesquisa, a coleta de dados, para então realizar a análise da pesquisa, obtendo seus resultados e conclusões.

3.1 TIPO DA PESQUISA

A presente pesquisa é do tipo bibliográfica, que, de acordo com Markoni e Lakatos (2002), abrange parte da bibliografia já pública em relação ao tema em estudo, desde jornais, revistas, pesquisas, monografias, etc., tendo por finalidade colocar o pesquisador em contato com o que já foi escrito. Apresenta uma abordagem com análise quali-quantitativa.

Quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa de campo, pois de acordo com Marconi e Lakatos (2008) é aquela na qual se tem como objetivo conseguir informações acerca de um problema para o qual se deseja uma resposta. No entanto, apresenta também características de levantamento de dados, pois, de acordo com Gil (1991), trata da interrogação direta das pessoas cujo comportamento se espera conhecer. Para tanto foi elaborado um instrumento na forma de questionário para ser aplicado aos docentes do DECIPI e alunos do terceiro ano do curso de Gestão da Informação.

3.2 LOCAL DA PESQUISA

O ambiente da pesquisa foi o curso de Gestão da Informação inserido no Departamento de Ciências e Gestão da Informação (DECIPI) na Universidade Federal do Paraná, bem como os alunos do terceiro ano que cursam a disciplina Produtos e Serviços de Informação, onde o professor tem por hábito fazer uso de filmes como apoio a sala de aula para transmissão e aprimoramento do conhecimento.

O curso de Gestão da Informação foi criado em 1998 e incorporado ao setor em 2001, ocorrendo a consolidação do Setor de Ciências Sociais Aplicadas composto pelo conjunto dos professores, num total de dezoito (18), divididos em atividades de ensino para os cursos de graduação e pós-graduação.

3.3 POPULAÇÃO DA PESQUISA E CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

A população desta pesquisa é formada pelos docentes e discentes do DECIGI. A amostra extraída é composta pelos docentes e discentes do Curso de Gestão da Informação, num total de dezoito (18) professores, e vinte e seis (26) discentes do terceiro ano.

A amostra é do tipo intencional e não probabilística definida por Mattar (1996) como sendo uma técnica no qual podem ser escolhidos os casos a serem incluídos e chegar a amostras que sejam suficientes para as necessidades da pesquisa. A Tabela 1 mostra o número representativo das amostras estudadas.

População	Universo	Erro	Nível de Confiança	Total da amostra
Docentes	18	3%	95%	18
Discentes	26	3%	95%	26

TABELA 1: POPULAÇÃO DA PESQUISA

O tamanho da amostra foi calculado com base na formula para população finita e dicotômica sugerida por Mattar (1996), considerando um erro amostral de 3% e um nível de confiança de 95%.

3.4 INSTRUMENTO DA PESQUISA

Para a coleta de informações foi realizado um levantamento bibliográfico sobre o tema, o que permitiu a elaboração de dois instrumentos da pesquisa voltados para os diferentes ambientes estudados, do docente e do discente.

O uso de questionários para Marconi e Lakatos (2008, p.86) traz, entre outras vantagens, a possibilidade de se obter respostas mais rápidas e precisas. Questões

do tipo fechadas, como as utilizadas na presente pesquisa, embora restrinjam a liberdade das respostas facilitam a tabulação das mesmas.

Docente - desenvolvido com a finalidade de verificar se o educador fez ou faz uso de filmes de animação como apoio na aprendizagem, elaborou-se um instrumento de pesquisa composto por 13 questões fechadas divididas em 4 blocos, sendo que nove (9) delas utilizam a escala Likert para tabulação dos dados. (Apêndice A).

A escala Likert, segundo Mattar (1996), compreende uma série de afirmações relacionadas ao objeto pesquisado, onde os respondentes são solicitados a concordar ou discordar, além de informar seu grau de concordância/discordância.

Para a realização da etapa foi aplicado, via *e-mail*, um pré-teste do primeiro instrumento da pesquisa, a três (3) pessoas especializadas no contexto estudado.

A partir do pré-teste resultou o questionário com as alterações sugeridas e foi, então, validado o instrumento da pesquisa.

O questionário foi disposto fazendo uso da ferramenta *Google Docs*[®], composto por treze (13) questões. As quatro (4) primeiras são fechadas e do tipo múltipla escolha. As demais questões são perguntas que seguem a seguinte escala: (1) sempre; (2) na maioria das vezes; (3) não sei avaliar; (4) em poucos casos e (5) nunca. Sendo então enviadas por *e-mail* aos docentes.

Discente - o instrumento de pesquisa foi elaborado seguindo o modelo do questionário dirigido ao docente, foi igualmente dividido em quatro (4) blocos, com quatro (4) questões fechadas de múltipla escolha e nove (9) seguindo a escala Likert.

Do mesmo modo foi elaborado fazendo uso do *Google Docs*[®], para facilitar a tabulação dos dados, e enviado por *email* pelo *Yahoo*[®] Grupos da turma do terceiro ano.

A seguir são descritos os instrumentos da pesquisa.

3.4.1 Questionário 1 - Mídia Digital: o papel do desenho de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no docente

No bloco um (1), busca-se reconhecer a frequência e o uso de filmes em sala de aula. (questões 1, 2, 3 e 4).

Buscou-se levantar, junto ao docente, o uso de recursos audiovisuais (filmes) em sala de aula; o gênero utilizado e o tempo que o docente destina à projeção do mesmo. Referente ao filme de animação aplicado à disciplina ministrada pelo professor questionou-se a frequência com que ele faz uso de tal recurso.

No segundo bloco, as questões referem-se ao aspecto pedagógico do uso do filme de animação (questões 5, 6, 7, e 11).

Quanto às possibilidades pedagógicas que a projeção de filme oferece foi questionado se o uso de filme de animação favorece o aprendizado; se os roteiros históricos dos mesmos são um aliado na transmissão do conhecimento e se o fato de recomendar aos alunos que assistam filmes referente à disciplina ministrada é um comportamento didático.

Em seguida as questões referiram-se à utilização de ferramentas tecnológicas (questões 8, 9, 10).

Buscou-se saber se o professor necessita possuir conhecimento no uso das ferramentas tecnológicas para adotar estratégias didáticas e possuir seu próprio acervo audiovisual para desenvolver tal tarefa, ou se esse papel cabe a instituição como forma de incentivar o uso de filmes de animação em sala de aula. Para que o processo de aprendizagem aconteça o docente foi interrogado da necessidade de se fazer uso de uma metodologia direcionada ao uso do filme de animação.

Finalmente o último bloco, tem como foco a avaliação da receptividade do uso de filmes de animação em sala de aula, e seus desafios diante de outros gêneros fílmicos (questões 12 e 13).

Sendo o uso de filmes de animação uma abordagem pouco tradicional questionou-se se há resistência, por parte do discente, quanto ao uso de desenho de animação e se este gênero é mais desafiador que outros.

Embora exista a divisão por blocos, há uma interligação entre as perguntas formuladas no instrumento que se encontra disponível no Apêndice (A).

3.4.2 Questionário 2 - Mídia Digital: o papel do desenho de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no discente

O segundo instrumento de pesquisa elaborado pela autora é um questionário (Apêndice B) direcionado aos discentes e segue o padrão utilizado no primeiro. O

objetivo, no primeiro momento, é o de verificar se o educador fez ou faz uso de filmes como apoio na aprendizagem, e conhecer o método por ele utilizado para trabalhar com mídias em sala de aula.

Possibilitando uma posterior comparação e análise dos dados, entre docente e discente, o segundo instrumento de pesquisa segue a estrutura do instrumento de pesquisa voltado ao docente. Apresenta treze (13) questões, divididas em quatro (4) blocos.

No bloco um (1), busca-se reconhecer se o professor utiliza o filme de animação em sala de aula e a frequência com que o faz, (questões 1, 2, 3 e 4).

No bloco seguinte, as questões referem-se ao aspecto pedagógico do uso de filme de animação (questões 5, 6, 7, e 11). Busca reconhecer a visão do aluno quanto ao caráter pedagógico do uso de filme.

O bloco três (3) trata as questões voltadas ao uso de ferramentas tecnológicas, onde o discente demonstra sua visão sobre a necessidade de o professor possuir conhecimentos no uso de ferramentas tecnológicas e a necessidade dele possuir seu próprio acervo audiovisual ou ser este o papel da instituição (questões 8, 9, 10).

O último bloco almeja perceber a receptividade do filme de animação em sala de aula, tratando da questão da aceitação deste gênero (questões 12 e 13).

3.5 COLETA DE DADOS

Nesta fase tem-se a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas com o objetivo de efetuar a coleta dos dados previstos. Demanda paciência, bom preparo anterior, perseverança e esforço pessoal do pesquisador (LAKATOS e MARCONI, 2008).

Como estratégia de aplicação tem-se:

- a) Docente - os questionários foram enviados no dia 30 de abril e após sete dias houve retorno de seis (6) professores, ocorrendo nova solicitação e nenhuma resposta.
- b) Discente - o segundo instrumento da pesquisa foi enviado ao *email* da turma pelo *Yahoo® Grupos* no dia 11 de maio e no período de uma semana sete (7) discentes responderam.

Observou-se que alguns docentes do DECIGI não tinham por hábito abrir *emails* com links, por questão de segurança. A estratégia seguinte passou a ser um contato direto, assegurando-se que o mesmo não havia respondido ao questionário no formato digital, obtiveram-se dez (10) elementos, resultando um total de dezesseis (16) respondentes.

Fato semelhante ocorreu com os discentes, fez-se uma segunda solicitação após sete dias. A falta de respostas conduziu à estratégia utilizada junto aos docentes, ou seja, contato por meio de entrevista. Procurou-se também observar a não duplicidade de respostas, questionando o respondente se ele já havia respondido ao instrumento de pesquisa pelo e-mail enviado anteriormente, sendo coletados vinte (20) de um total de vinte e seis (26) respondentes.

A Figura 13 apresenta o fluxo das ações realizadas para a coleta de dados, análise e discussão dos resultados.

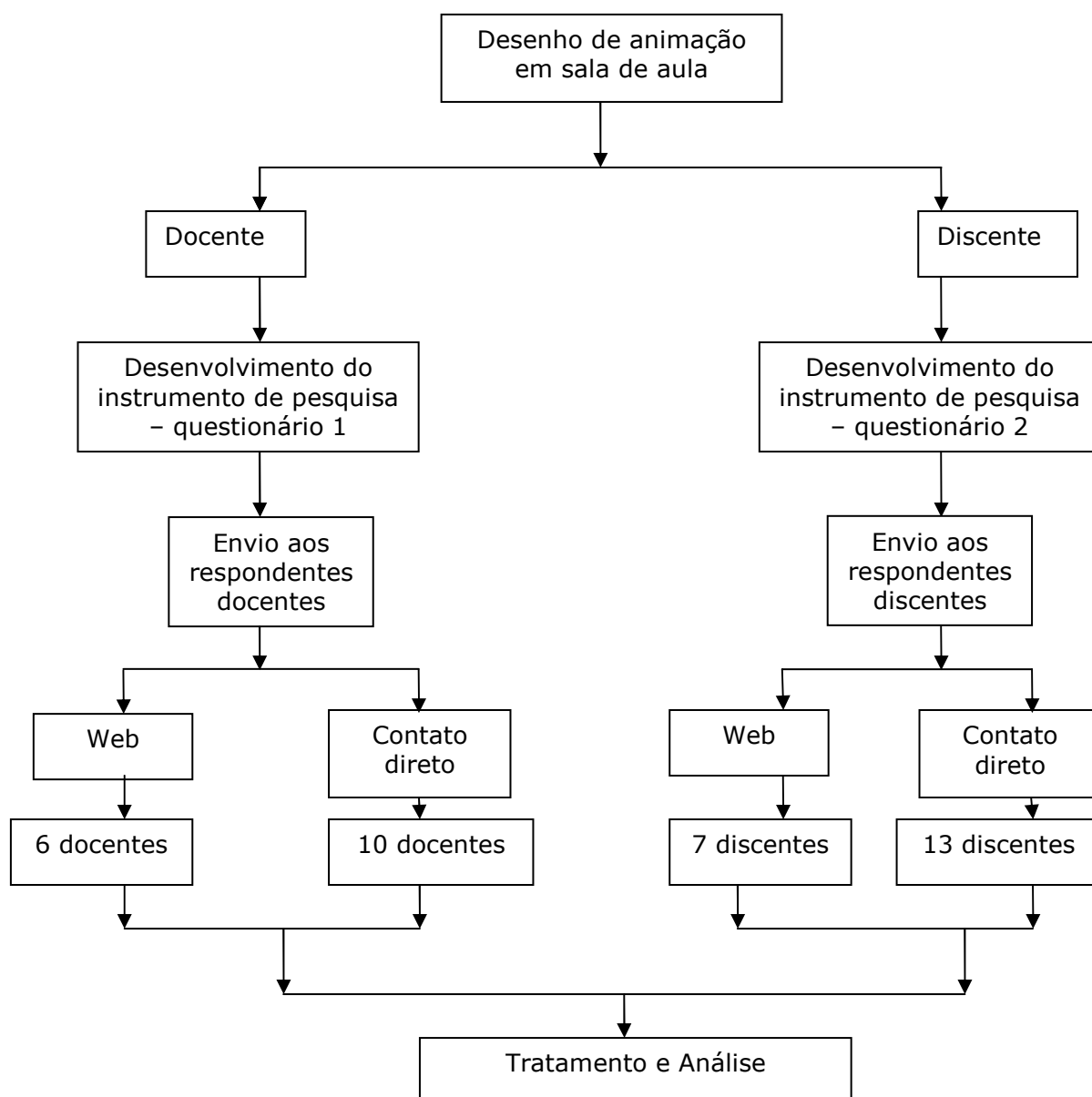


FIGURA 13: DIAGRAMA DE DESENVOLVIMENTO DA COLETA DE DADOS
FONTE: A autora, 2009

4 TRATAMENTO E ANÁLISE DOS DADOS

O resultado da pesquisa será apresentado em planilhas construídas a partir do modelo da escala de Likert, aperfeiçoada por Osgood, com a teoria do diferencial semântico (PEREIRA, 2001).

Os valores foram determinados em função do número de respostas obtidas em cada questão. Se todos os entrevistados tivessem respondido “sempre”, a pontuação obtida seria 10. Contudo se todos os entrevistados informassem o conceito “nunca”, a pontuação obtida seria -10, ou seja, os conceitos de cada critério são somados para que se possa alcançar o valor do grau de interesse/importância, conforme, dividida em critérios de uso de filmes em sala de aula; aspectos pedagógicos do uso de filmes; uso de ferramentas tecnológicas e receptividade no uso de filmes de animação.

4.1 DOCENTE: TRATAMENTO DOS DADOS

Ludke (1996, *apud* CIPOLINI, 2008) sugere que o trabalho de análise se inicie pela construção de um conjunto de categorias. Formulou-se, a partir das questões e respostas dadas, um conjunto dividido por categorias para análise e interpretação dos dados: docente e discente.

Dentro da categoria docente o tratamento se dará por meio de uma divisão, já demonstrada anteriormente, por blocos. Os dados foram tratados utilizando o software *Microsoft Excel*[®].

Criaram-se indicadores em escalas de quatro pontos, num intervalo entre -10 e 10, adotando-se os valores 0,625 para o conceito “sempre” (Nota 10/ 16 respondentes); 0,3125 para “às vezes” (Nota 5/ 16 respondentes); - 0,3125 para “raramente” (Nota 5 / 16 respondentes); - 0,625 para “nunca” (Nota 10 / 16 respondentes), obtidas a partir da relação do número de respondentes (docentes=16).

4.1.1 Uso de filmes em sala de aula

Os resultados na Tabela 2, relacionados à primeira e a quarta questão do instrumento de pesquisa, demonstram o grau de interesse dos docentes do DECIGI. Quanto ao uso de filmes em sala de aula o valor relacionado ao grau de interesse foi 3,12. Questionados sobre o foco do filme de animação aplicado à disciplina o resultado foi de menos 2,19.

Questionamento	Grau de Interesse/Importância	0,625	0,3125	- 0,3125	- 0,625	Grau de Interesse/Importância
		Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Faz uso de recurso audiovisual (filme) em sala de aula?		1,2500 (2)	3,1250 (10)	- 1,2500 (4)	0 (0)	3,12
Quanto aos filmes de animação aplicado à sua disciplina qual a frequência de uso?		0 (0)	1,8750 (6)	-2,1875 (7)	- 1,8750 (3)	-2,19

TABELA 2: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DO FILME EM SALA DE AULA

FONTE: A autora, 2009

No caso da Tabela 2 pode-se inferir que o valor -2,19 aponta que os entrevistados raramente utilizam os filmes de animação. O valor próximo a zero indica indiferença.

No Gráfico 2 é demonstrado o gênero de filme utilizado em sala de aula, uma questão de múltipla escolha, sendo o documentário o mais utilizado por 13 docentes (81%).

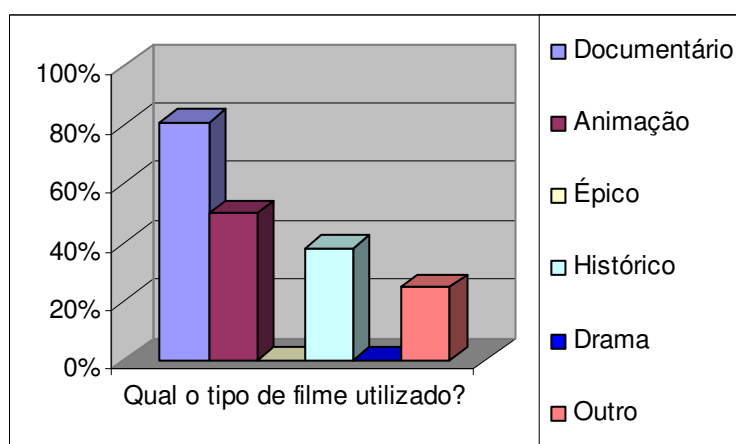


GRÁFICO 2: GÊNERO DE FILME UTILIZADO EM SALA DE AULA

FONTE: A autora, 2009

O filme de animação foi apontado como utilizado por 50% dos docentes entrevistados. Durante a entrevista observou-se, através de comentários, que o professor visualiza nesse gênero uma linguagem multidisciplinar com a possibilidade de trabalhar diversos significados, percebendo que a animação é um elemento motivador de aprendizagem.

Os docentes do DECIGI fazem uso de diferentes tempos de projeção para reprodução de filme em sala de aula, sendo que 69% optam por apresentar trechos que consideram relevantes (Gráfico 3).

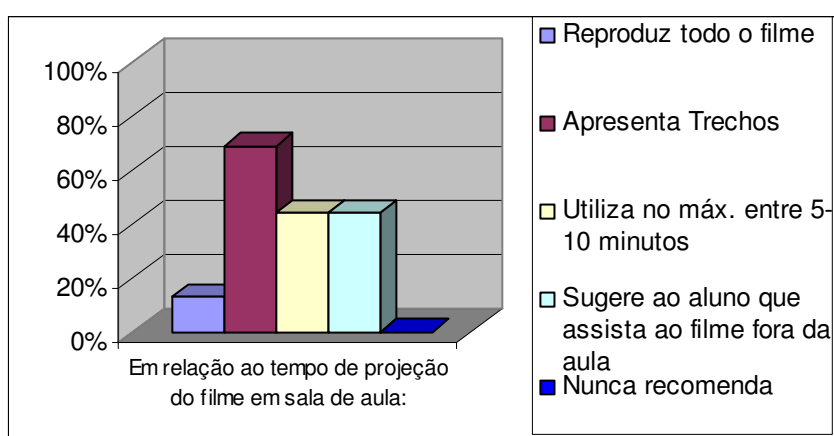


GRÁFICO 3: TEMPO DE PROJEÇÃO DO FILME

FONTE: A autora 2009

Outros 44%, utilizam entre 5-10 minutos da aula, e a tática de sugerir ao aluno que assista fora da aula é usada por 44% dos professores. A reprodução total do filme é o método utilizado por apenas 13% dos docentes.

4.1.2 Aspecto pedagógico do uso do filme

No bloco dois (2) são abordadas afirmações voltadas ao aspecto pedagógico do uso do filme de animação, e na tabela abaixo é demonstrado o tratamento dos dados obtidos.

Grau de Interesse/Importância	0,625	0,3125	- 0,3125	- 0,625	Grau de Interesse/Importância
	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Questionamento					
O uso de filmes de animação favorece o aprendizado.	1,8750 (3)	2,8125 (9)	-0,6250 (2)	0 (0)	4,06
Considero que os roteiros históricos de filmes de animação são um aliado na transmissão do conhecimento.	1,8750 (3)	2,8125 (9)	- 0,9375 (3)	0 (0)	3,75
Faz-se necessário que o professor possua uma metodologia no uso de filmes de animação.	5,000 (8)	1,8750 (6)	-0 (0)	- 0,6250 (1)	6,25
É didático recomendar que os alunos assistam filmes de animação referentes a disciplina do curso.	3,1250 (5)	1,8750 (6)	-0,6250 (2)	-0 (0)	4,37

TABELA 3: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - ASPECTO PEDAGÓGICO DO USO DO FILME

FONTE: A autora, 2009

Na Tabela 3 verifica-se que o padrão de respostas situou-se entre 0 a 5, ou seja, todos os valores são positivos e inferiores a 5, indicando que em relação aos aspectos pedagógicos os entrevistados reconhecem que as vezes o uso do filme de animação é um instrumento adequado. Cabe destacar o valor 6,25 indicando que na visão dos entrevistados a maioria acredita que o professor sempre deve possuir uma metodologia para trabalhar com o filme de animação.

Pela escala Likert, utilizou-se relacionar as respostas num valor máximo de 10. De acordo com os números da pesquisa, os docentes do DECIGI consideram necessário o uso de uma metodologia para trabalhar com o filme de animação em sala de aula, visto que o grau de interesse é 6,25. Para que o filme de animação satisfaça o papel de ferramenta de apoio ao docente faz-se necessário uma metodologia devidamente trabalhada, possibilitando a interação entre o que o professor espera obter e o que propõe o filme.

Duas das questões, relacionadas aos fatores didáticos de favorecimento da aprendizagem e a transmissão do conhecimento, obtiveram nota 4,06 e 3,75 respectivamente. Fato que demonstra que o docente não percebe na linguagem fílmica um meio de transmitir conhecimento através de práticas que são desenvolvidas a partir dele.

Quanto ao questionamento do fato de ser didático recomendar ao aluno que assista filme relacionado à disciplina, o grau do interesse/importância demonstrado é

4,37. Não é um procedimento tomado pelo docente, visto que, como foi analisado nos dados, não vê o potencial educacional do uso do filme.

4.1.3 Uso de ferramentas tecnológicas

Quanto ao uso de ferramentas tecnológicas, abordadas no bloco três (3), os dados relacionados são apontados na Tabela 4.

Para que o professor possa fazer uso de tecnologias na sua totalidade é necessário que receba incentivo e formação apropriada.

O docente considera que freqüentemente, ou dependendo da situação, é importante o conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas. O grau de interesse/importância é mediano visto que se encontram entre 0 e 5.

<div> <div></div> <div>Grau de Interesse/Importância</div> </div>	0,625	0,3125	- 0,3125	- 0,625	Grau de Interesse/Importância
	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Questionamento					
É necessário que o professor tenha conhecimento no uso das ferramentas tecnológicas (computadores, internet, projetores...) para adotar estratégias didáticas.	3,7500 (6)	1,5625 (5)	- 0,9375 (3)	-0 (0)	4,37
É necessário que o professor tenha seu próprio acervo audiovisual.	1,8750 (3)	2,5000 (8)	-1,2500 (4)	-0 (0)	3,12
Para estimular o uso de desenho animado/animação, a instituição de ensino superior deve disponibilizá-los.	2,5000 (4)	2,1875 (7)	-0,3125 (1)	-0 (0)	4,37

TABELA 4: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

FONTE: A autora, 2009

Sobre se ter um acervo próprio o docente não considera necessário, dado demonstrado no valor 3,12. E no que se refere à disponibilização de ferramentas tecnológicas, por parte da instituição, o grau de interesse é 4,37.

4.1.4. Receptividade do uso de filmes de animação

Investigou-se ainda a opinião dos professores sobre como o estudante se relaciona com diferentes meios de comunicação, sabendo-se que faz parte do

contexto do aluno interpretar imagens, sons e interagir com estas mídias. A receptividade, por parte do aluno, quanto ao uso de filmes de animação em sala de aula é percebida pelo professor. Dados tratados mostram que raramente ocorre alguma resistência por parte do aluno, pois o grau de resistência percebida é de menos 4,37, de acordo com a Tabela 5.

Questionamento	Grau de Interesse/Importância	0,625	0,3125	- 0,3125	- 0,625	Grau de Interesse/Importância
		Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Há resistência, por parte dos alunos, quanto ao uso de desenho animado/animação como estratégia didático-pedagógica.		0 (0)	0 (0)	- 3,1250 (10)	-1,2500 (2)	- 4,37
Considero que o desenho animado/animação é mais desafiador que outros gêneros.		1,2500 (2)	0,9375 (3)	-1,2500 (4)	-0,6250 (1)	0,31

TABELA 5: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - RECEPTIVIDADE DO USO DE FILMES DE ANIMAÇÃO

FONTE: A autora, 2009

Já a receptividade do filme de animação em sala de aula, por parte do docente, pode ser compreendida através da questão que busca conhecer o quanto o desenho de animação é mais desafiador que outros gêneros, ressaltando que por desafiador entende-se o fator de dificuldade durante o processo de ensino/aprendizagem. Nesse quesito o grau de interesse/importância obtido é 0,31, ou seja, para o docente o filme de animação praticamente exerce o mesmo desafio que outros gêneros. Pode-se observar, pelo fato deste valor situar-se próximo a zero (indiferente).

4.2 DISCENTES: TRATAMENTO DOS DADOS

A categoria discente é composta pelos alunos matriculados na disciplina Produtos e Serviços de Informação do curso de Gestão da Informação.

Criaram-se indicadores em escalas de quatro pontos num intervalo entre -10 e 10, adotando-se os valores 0,5 para o conceito “sempre”; 0,25 para “às vezes”; - 0,25 para “raramente”; - 0,5 para “nunca”, obtendo-se uma média das respostas apresentadas pelos discentes, determinados em função do número de respostas obtidas em cada questão.

No primeiro bloco, tratam-se questões relacionadas ao uso que o professor faz de filmes em sala de aula; no segundo bloco, perguntas ligadas ao reconhecimento do filme como ferramenta didático-pedagógica; o uso de ferramentas tecnológicas e por último, a receptividade do uso de filmes de animação.

4.2.1 Uso do filme em sala de aula

Na primeira pergunta, os alunos foram questionados sobre o uso de filmes em sala de aula ao longo do curso.

Buscando averiguar o efetivo uso de filmes em sala de aula, questionou-se a utilização pelo docente desse tipo de recurso, e com que frequência faz uso do filme de animação. O grau de interesse obtido nos dados levantados são, respectivamente, 5,50 e 4,25 (Tabela 6).

Constata-se que o filme às vezes é utilizado no DECIGI, e com relação ao gênero de animação o recurso ainda necessita ser explorado em sala de aula.

<div style="text-align: right;">Grau de Interesse/Importância</div> <div style="text-align: left;">Questionamento</div>	0,5	0,25	- 0,25	- 0,5	Grau de Interesse/Importância
	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Ao longo do curso, os professores têm feito uso de recursos audiovisuais (filmes) em sala de aula?	2,0000 (4)	3,7500 (15)	- 0,2500 (1)	- 0 (0)	5,50
Os professores utilizam com que frequência os filmes de desenho animado?	2,5000 (5)	3,2500 (13)	-1,5000 (6)	- 0 (0)	4,25

TABELA 6: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - USO DO FILME EM SALA DE AULA

FONTE: A autora, 2009

Quanto a questão que busca averiguar o gênero de filme utilizado em sala de aula (Gráfico 4), aponta-se o gênero animação com 100% de respostas, visto que esta questão é do tipo múltipla opção, documentário obteve 55% dos entrevistados.

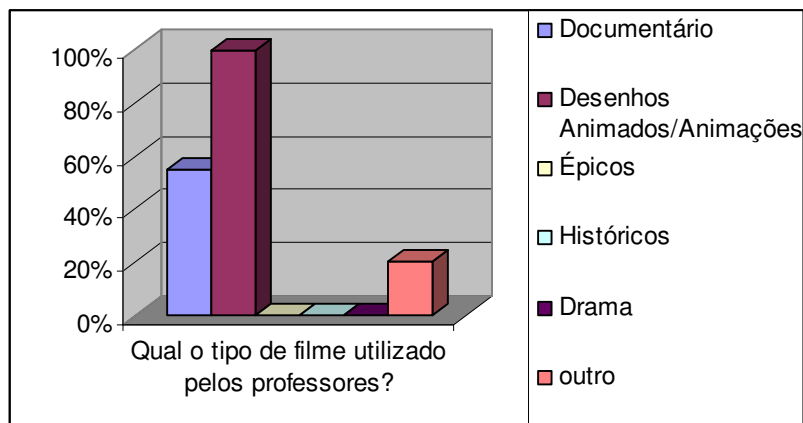


GRÁFICO 4: GENÊRO DE FILME UTILIZADO EM SALA DE AULA

FONTE: A autora, 2009

Observa-se que quando o professor faz uso de filme em sala de aula é na animação que busca apoio na transmissão do conhecimento.

O tempo destinado à projeção de filmes é também questionado neste bloco e demonstrado no Gráfico 5.

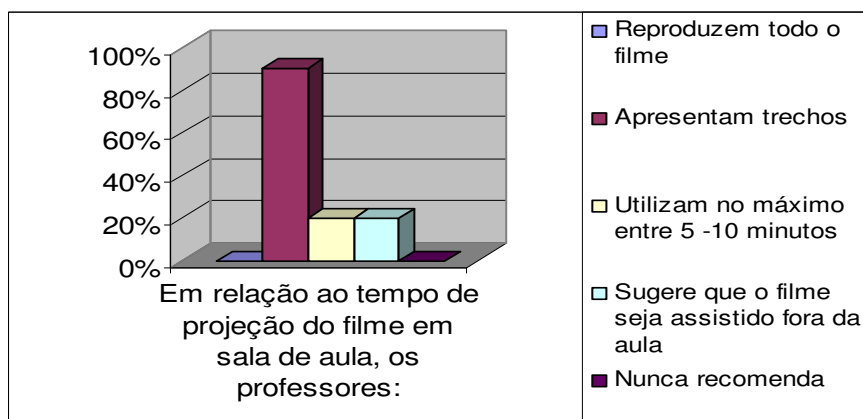


GRÁFICO 5: TEMPO DE PROJEÇÃO DO FILME

FONTE: A autora, 2009

O procedimento utilizado na projeção de filmes é o de apresentar trechos para 90% dos entrevistados; sugerir filme e utilizar no máximo entre 5 e 10 minutos apontam o mesmo valor, 20%.

4.2.2 Aspectos pedagógicos no uso de filmes

As questões deste bloco (Tabela 7) buscam investigar, junto ao discente, sua posição frente ao filme de animação quanto à estratégia didático-pedagógica.

Os dados relacionados à questão do *filme de animação como favorecedor na aprendizagem* obtiveram um grau de interesse igual a 5,75, e quanto à *fixação do conhecimento*, proporcionada pelo mesmo, o valor foi 4,50. Um resultado satisfatório se comparado com os obtidos frente ao docente com as mesmas questões.

Referente ao questionamento sobre a *importância do docente possuir uma metodologia no uso de filmes de animação* o resultado demonstrou grau de interesse 8,25. O discente percebe a necessidade de se adotar um método próprio quando se trata de uma prática pedagógica que reúne recursos audiovisuais.

O aluno do curso de Gestão da Informação aprova o procedimento de se recomendar que se assista a filmes em casa, tal questionamento obteve grau de interesse 8,50.

Questionamento	Grau de Interesse /Importância				Grau de Interesse/Importância
	0,5 Sempre	0,25 Às vezes	- 0,25 Raramente	- 0,5 Nunca	
Na minha opinião, o uso de filmes de animação favorece na apreensão do conhecimento.	2,5000 (5)	3,5000 (14)	-0,2500 (1)	-0 (0)	5,75
Considero que os roteiros históricos de filmes de animação auxiliam na fixação do conhecimento.	1,0000 (2)	4,0000 (16)	- 0,5000 (2)	-0 (0)	4,50
Considero importante que o professor tenha uma metodologia no uso de filmes de animação.	8,5000 (17)	0,2500 (1)	- 0,5000 (2)	-0 (0)	8,25
Gosto quando o professor recomenda que se assistam filmes de animação referente à disciplina que ministra.	7,0000 (14)	1,5000 (6)	-0 (0)	-0 (0)	8,50

TABELA 7: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - ASPECTOS PEDAGÓGICOS

FONTE: A autora, 2009

Com estes dados conclui-se que o docente encontra receptividade e campo para trabalhar mais este procedimento de inserir filmes de animação em sala de aula.

4.2.3 Uso de ferramentas tecnológicas

O uso de diferentes recursos audiovisuais requer uma adaptação do professor para se adequar ao contexto midiático (Tabela 8).

O aluno do curso de Gestão da Informação observa a importância do professor ter conhecimento no uso de tecnologias, questão na qual se recebe valor igual a 8,75.

Questionados sobre a importância de o docente ter seu próprio acervo digital, o discente não acredita ser relevante, dispõe de grau 5 neste item. E quando interrogados sobre a importância da instituição de ensino prover um acervo fílmico, como forma de incentivo ao uso de filmes em sala de aula, o valor que se obtém é igual a 6,25.

Grau de Interesse/Importância	0,5	0,25	- 0,25	- 0,5	Grau de Interesse/Importância
	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Questionamento					
Considero importante que o professor tenha conhecimento no uso das ferramentas tecnológicas (projektor, computador, internet...) para adotar estratégias didáticas.	7,5000 (15)	1,2500 (5)	- 0 (0)	-0 (0)	8,75
Considero importante que o professor tenha seu próprio acervo audiovisual.	3,5000 (7)	2,5000 (10)	-0,5000 (2)	- 0,5000 (1)	5,00
Quando a Instituição possui acervo fílmico estimula o uso de filme de animação em sala de aula.	5,0000 (10)	1,7500 (7)	-0,5000 (2)	0 (0)	6,25

TABELA 8: GRAU DE INTERESSE - USO DE FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS

FONTE: A autora, 2009

Portanto, do ponto de vista do discente o conhecimento no uso de tecnologias é visto como fator importante na inserção de tecnologia em sala de aula, mas as ferramentas necessárias para que se faça uso da mesma não necessita pertencer a um acervo próprio, é mais um papel da instituição de ensino.

4.2.4 Receptividade do uso de filmes de animação

Nas questões relacionadas à receptividade do uso de filmes de animação em sala de aula (Tabela 9), alguns resultados apresentam valor negativo, e devem ser interpretados como indicativos da ausência de resistência dos alunos e da falta de dificuldade durante o processo de aprendizagem.

Quanto ao fato de se observar resistência, por parte dos demais colegas da turma ao uso do filme de animação como estratégia didático-pedagógica, a resposta encontrada demonstra que não há oposição quanto ao filme deste gênero, que é

bem aceito pelos alunos, apresentando um grau de valor negativo, (- 9.25). Neste caso observa-se que o valor negativo tem conotação positiva, pois próximo a – 10 o resultado é observado como *nunca*.

<div> <div>Grau de Interesse/Importância</div> <div>Questionamento</div> </div>	0,5	0,25	-0,25	-0,5	Grau de Interesse/Importância
	Sempre	Às vezes	Raramente	Nunca	
Observo resistência, por parte dos meus colegas, quanto ao uso do filme de animação como estratégia didático-pedagógica.	0 (0)	0 (0)	-0,7500 (3)	- 8,5000 (17)	-9,25
Considero que o filme de animação é mais desafiador que outros gêneros.	0,5000 (1)	0,5000 (2)	-1,7500 (7)	- 3,0000 (6)	-3,75

TABELA 9: GRAU DE INTERESSE/IMPORTÂNCIA - RECEPTIVIDADE NO USO DE FILMES DE ANIMAÇÃO

FONTE: A autora, 2009.

Questionados sobre o filme de animação ser mais desafiador que outros gêneros os discentes registram um valor negativo de – 3,75, ou seja, o valor negativo, neste caso, indica um resultado positivo, visto que não consideram o filme de animação como sendo um gênero mais difícil de trabalhar.

5 DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Os dados obtidos revelam que o discente demonstra interesse na mediação do filme com a educação. Isso deve-se ao processo educacional tradicional satisfazer as necessidades deste aluno. (GOMES 1981, *apud* ARAÚJO, 2007), Para a autora esta educação formal sozinha não é mais capaz de envolver e transmitir conhecimento, tendo que ultrapassar esta formalidade para atender ao aluno. É necessário que o professor do DECIPI perceba as possibilidades existentes no uso de recursos diversificados, os filmes de animação mostram-se como uma ferramenta de apoio neste processo.

O docente do curso Gestão da Informação quando faz uso de filmes privilegia o gênero documentário, ao passo que seu aluno vê o uso do filme de animação como sendo o gênero mais vivenciado em sala de aula. Há divergência entre discentes e docentes no que se refere a esta questão. Esta busca do docente pelo filme do tipo documentário é compreendida por Bruzzo (1995) que relata ser o documentário muito utilizado em sala de aula devido ao fato de a ele ser atribuída a verdade, diferente de outros gêneros que necessitam de um cuidado maior no uso pedagógico, finaliza a autora.

Dentro dos diversos aspectos que necessitam ser trabalhados pelo docente ao fazer uso pedagógico do filme, um deles é o tempo de projeção do filme. Apresentar trechos é o método apontado por professores e alunos do DECIPI. O tempo de projeção é um inconveniente reconhecido por Napolitano (2003, p.17) que vê nele um dos grandes problemas na reprodução de um filme em sala de aula. Há uma incompatibilidade entre uma aula de 50 minutos e um filme de duas horas, relata o autor.

O aspecto pedagógico no uso do filme deve ser devidamente trabalhado para que haja a transmissão do conhecimento e a aprendizagem aconteça consequentemente. Porém, os dados mostram que o docente não vê no filme de animação uma ferramenta de apoio na transmissão do conhecimento que favorece o aprendizado. Neste ponto aponta-se uma divergência positiva na forma de pensar do discente e do docente, visto que o aluno compreende o recurso lúdico embutido na linguagem fílmica, dando margem ao professor na inclusão de filmes de animação como apoio educacional.

Fazer uso do filme em sala de aula exige do professor domínio de um método que o leve ao objetivo proposto. A necessidade de se ter uma metodologia a ser seguida é percebida pelo discente, no entanto o docente não vê da mesma forma, desconsiderando a necessidade de fazer uso de métodos específicos. Araújo (2007) aconselha que, ao se optar por tal metodologia, projetar filmes, o professor deve estar preparado para buscar todas as fontes possíveis. Para a autora trata-se de assistir filmes com finalidade pedagógica e não formar meros cinéfilos.

Uma das formas de se trabalhar com o filme é recomendar ao aluno que assista a determinados filmes referentes a disciplina ministrada. Tal procedimento não é comum entre os docentes do DECIPI, o que é compreensível, visto que, se o docente não percebe os aspectos pedagógicos da utilização do filme, ele não vai indicar o emprego do mesmo.

Trabalhar neste ambiente midiático, onde tudo gira em torno da tecnologia que rapidamente torna-se obsoleta, requer do docente um reaprender diário quando se dispõe a utilizar recursos tecnológicos em sala de aula. Os docentes pesquisados não consideram necessário que se tenha conhecimento no uso de ferramentas tecnológicas para adotar estratégias didáticas. Enquanto que o discente percebe a necessidade de o professor conhecer as diferentes tecnologias.

Sobre a mediação de tecnologias e educação Moran (1987) afirma que a educação escolar implica aprender a "gerenciar tecnologias, tanto da informação quanto da comunicação, estabelecendo processos de comunicação cada vez mais ricos e mais participativos".

A introdução de mídias no ambiente educacional, atuando no processo de construção do conhecimento, alcança seus objetivos mediante o uso de recursos tecnológicos. Para tanto faz-se necessário, além de um método de uso e do conhecimento acerca destes recursos, que a instituição de ensino incentive o uso de mídias em sala de aula e dê suporte para que o docente conheça tal recurso e o utilize em todo seu potencial. Novamente os discentes, mais que os docentes, mesmo que em um grau pouco maior, consideram necessário que o professor tenha seu próprio acervo audiovisual e espera da instituição de ensino um estímulo no uso de filmes de animação disponibilizando-os.

A pesquisa revelou que há campo para o uso de filmes de animação no Curso de Gestão da Informação, pois não existe resistência quanto ao uso do mesmo e

que esse não é considerado mais desafiador e difícil de trabalhar que outros gêneros. De um modo geral tanto os docentes quanto os discentes reconhecem a importância do uso dos filmes de animação, porém apesar dos docentes darem uma valorização mediana a estes recursos ele reconhece que às vezes eles devem ser utilizados, pois não demandam tantos conhecimentos. Os alunos acreditam que o predomínio dos filmes de animação são instrumentos potenciais no processo de ensino aprendizagem e que seu uso demanda tantos conhecimentos específicos quanto metodologias apropriadas por parte dos docentes.

O uso de audiovisuais em sala de aula requer um tratamento especial por parte do educador. O conteúdo informacional é transmitido na forma de imagens e sons e cabe ao professor trabalhar este conteúdo e disseminar dentro dos objetivos a que se propõem.

Integrar diferentes linguagens no DECI GI é educar para viver na sociedade da informação, é propor uma leitura reflexiva desses meios que podem ser tratados de forma a transmitir conhecimento.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se propôs a demonstrar se ocorre o uso do filme de animação e com que frequência é utilizado. Dentro desta proposta evidenciou-se o uso do filme como recurso didático-pedagógico que pode atender ao discente que incorpora cada vez mais a tecnologia em sua vida.

A aplicação do instrumento de pesquisa junto aos docentes e discentes permitiu alcançar o objetivo de investigar a frequência do uso do filme como um produto informacional onde a “leitura” de imagens faz-se necessária. “Ler” a imagem é diferente de ver, e neste processo torna-se imprescindível a presença do professor como atuante junto ao aluno na busca pelo conhecimento.

Pelos resultados constatou-se que o docente não privilegia o uso do filme de animação como um recurso didático em suas aulas, mas, em contrapartida, o discente não é resistente ao uso do mesmo, tornando viável a inserção de tal recurso.

Pela investigação, sobre projetos existentes no Brasil que buscam a mediação entre educação e filmes, pode-se confirmar que o uso da linguagem fílmica como recurso em sala de aula é uma experiência real e não faz parte apenas dos artigos, teses e livros relacionados ao tema.

Com o objetivo de demonstrar que o filme de animação transmite conhecimento, a pesquisa levantou possíveis análises que podem ser feitas com o uso deste, e mostrou que muitos aspectos abordados podem ser tratados em diversas disciplinas do curso de Gestão da Informação.

Além da aceitação e da conscientização de que o filme de animação possui aspecto lúdico, podendo ser explorado pelo professor, a instituição deve incentivar o uso de novas linguagens no ambiente educacional.

Para que o filme de animação seja efetivado faz-se necessário que a universidade propicie um ambiente que estimule o uso de audiovisuais. Faz-se necessário a criação de um acervo fílmico devidamente organizado, bem como a disponibilização de ferramentas tecnológicas que permitam o uso dos mesmos.

O docente necessita adequar-se a este ambiente midiático cabendo a universidade oferecer a ele educação continuada, proporcionada por seminários, palestras, cursos e mini-oficinas.

O processo de construção desta pesquisa foi responsável pelo reconhecimento, por parte da autora, da imagem como fonte de informações diversas, de múltiplos entendimentos e geradora de conhecimento. A gestão da informação se dá na “leitura da imagem” com tanta intensidade quanto na leitura de documentos, cartas, livros, entre outros, basta simplesmente ver e ouvir para extrair conhecimento.

Sugere-se, para um trabalho futuro, a confecção de um manual demonstrando o uso responsável do filme em sala de aula, de modo a estimular a utilização correta do recurso, a fim de atender aos propósitos do professor.

REFERÊNCIAS

ABREU, Nuno César de. **O Zoom nas trilhas da Vera Cruz**: a trilha musical da Companhia Cinematografica Vera Cruz. Dissertação de mestrado apresentada na Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP, 2005.

ALENCAR, Eduardo Tadeu da Silva. Sobre filmes, desenhos & análise do comportamento. Disponível em: <<http://videospaensino.blogspot.com/>>. Acesso em: 06 jun. 2009.

ALVES, Maria Adélia. **Filmes na escola**: uma abordagem sobre o uso de audiovisuais (vídeo, cinema e programas de TV) nas aulas de Sociologia do ensino médio. Campinas, SP: [s.n.], 2001.

ANACLETO, Adilson. O Cinema como mídia educacional no ensino superior uma ferramenta pedagógica no auxílio à docência. In: Congresso internacional de administração, 2007, Ponta Grossa. **Anais...** 8 p. Disponível em: <www.isepe.com.br/_download.php?4f44673d&CArqui>. Acesso em: 11 jun. 2009.

ANDRADE, Daniel Grizante de. **Animação computadorizada**: a imagem em movimento expandida nos meios de comunicação digitais. Dissertação de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. São Paulo: PUC, 2007.

Anima escola. 2009. Disponível em : <http://www.animamundi.com.br/esc_home.asp>. Acesso em : 25 maio 2009.

ANIMAÇÃO DIGITAL. **Mickey Mouse**. 2000. Disponível em : <<http://animamulti.wordpress.com/desenho-animado/>>. Acesso em : 06 jun. 2009.

ANIMARTINE. **Fantasmagorie**. 2008. Disponível em : <www.paulomartini.com.br/wp-content/uploads/20>. Acesso em : 06 jun. 2009.

ARAÚJO, Suely Amorim. Possibilidades pedagógicas do cinema em sala de aula. **Revista Espaço Acadêmico**. n. 79, ano VII, dezembro/2007.

BELLONI, Maria Luiza. Tecnologia e formação de professores: rumo a uma pedagogia pós-moderna?. **Educ Soc**. Campinas, 1998, vol. 19, n. 65.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é o cinema**. 1. ed. São Paulo: Brasiliense, 1980.

BETHÔNICO, Jalver. Signos audiovisuais e ciência da informação: uma avaliação. **Ciência da Informação**. Florianópolis, 2006.

BRUZZO, Cristina. **O Cinema na escola**: o professor, um espectador. Tese de doutorado apresentada na Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Campinas, 1995. p. 134.

CAPUZZO, Heitor. **“História da Animação” do curso de belas artes**. [S.l.]: EBA/UFGM, 2001.

CARVALHO, Renata Innecco Bittencourt. **Televisão e Cinema na Educação Superior**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 29, 2006. Brasília. Anais... Brasília, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – UnB, 2006.

CATELLI, Regina Elisa. **Dos “naturais” ao documentário**: o cinema educativo e a educação do cinema entre os anos de 1920 e 1930. Tese de doutorado apresentada na Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2007.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. 12. ed. São Paulo: Ática, 2001. 333 p.

CHAVES, Eduardo O. C. **Tecnologia e educação: o futuro da escola na sociedade da informação**. Campinas, SP: Mindware, 1998.

Cineduc. 2009. Disponível em: <<http://www.cineduc.org.br/>>. Acesso em: 25 maio 2009.

CIPOLINI, Arlete. **Não é fita, é fato**: tensões entre instrumento e objeto – um estudo sobre a utilização do cinema na educação. Dissertação de mestrado em educação apresentada na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

Curta na escola. 2008. Disponível em: <<http://www.curtanaescola.com.br/>>. Acesso em: 25 maio 2009.

DAVENPORT, T; PRUSAK, L. **Conhecimento empresarial**: como as organizações gerenciam o seu capital intelectual. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

DRUCKER, Peter. O advento da nova organização. In: _____. **Gestão do conhecimento**. 2. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

DUARTE, Lucas. **A História do cinema**. 2004. Disponível em: <http://www.scoretrack.net/cinemusica/cine_musica.html>. Acesso em: 08 maio 2009.

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. **Humorous phases of a fanny face**. 2008. Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/25806/animation>>. Acesso em: 06 jun. 2009.

FARIA, Patrícia. A linguagem audiovisual na educação. **Revista Eletrônica Vox Scientiae**. ano 1, n. 3, jul./ago. 2001.

GALVÃO, Alexandre P. A Informação como commodity: mensurando o setor de informações em uma nova economia. **Ciência da Informação**. Brasília, v. 28, n. 1, jan. 1999.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GINO, M. S. **A Expressão e recepção do pensamento analógico/metafórico através da animação cinematográfica**. Dissertação de mestrado em educação tecnológica apresentada no Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais CEFET/MG. Belo Horizonte, 2003, 148 p.

GOBE, Antonio Carlos; PEREZ, Maria Clotilde Moreira; TAVARES, Julio Cesar. **Gerência de Produtos**. São Paulo: Saraiva, 2004.

HEZZA. **Fantoche**. 2009. Disponível em: <www.heeza.fr/description.php?lang=1&id=1125>. Acesso em : 06 jun. 2009.

HYPEBEAST. **Oswald, the lucky rabbit**. 2007. Disponível em : <<http://hypebeast.com/2007/01/cdg-x-walt-disney-oswald-t-shirt/>>. Acesso em : 06 jun. 2009.

KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LEI DE DIRETRIZES E BASES. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**.

Disponível em:

<<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=content&task=view&id=78&Itemid=221>>.

Acesso em: 14 maio 2008.

LES INDEPENDANTES DU PREMIER SIECL. **Cohl Émile**. 2006. Disponível em: <www.lips.org/mages/PH1_Cohl.GIF>. Acesso em : 06 jun. 2009.

LUCENA JÚNIOR, Adalberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campinas: Papirus, 1997.

MAGNO, Maria Ignês Carlos. O Desenho animado em sala de aula: videografia. **Comunicação & educação**. São Paulo, mai./ago. 2003, p. 105-109.

MARTINS, André Reis. **A Luz no cinema**. Dissertação de Mestrado da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2004.

MARTINS, Carlos Adriano. Linguagens audiovisuais na escola: o cinema na construção de uma educação do olhar. **Saber acadêmico**. n. 01, jun./2006.

MASCARELLO, Fernando (org). **História do Cinema Mundial**. 4. ed. Campinas, SP: Papirus, 2008.

MATTAR, Fauze N. **Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Atlas, 1996.

MOMA. **Gertie The Dinosaur**. 2009. Disponível em:

<https://moma.org/collection/browse_results.ph>. Acesso em : 06 jun. 2009.

MORÁN, J.M. **Educar para a Comunicação:** análise das experiências latino-americanas de leitura crítica da comunicação. Tese de doutorado apresentada na Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 1987.

MORAN J. M. **O Vídeo na sala de aula.** Comunicação & educação. São Paulo: Moderna, jan./abr. 1995.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2003.

PEREIRA, Júlio César R. **Análise de dados quantitativos:** estratégias metodológicas para as ciências da saúde, humanas e sociais. 3. ed. São Paulo: USP, 2001.

PONJUÁN DANTE, Glória. **Gestión de Información em las organizaciones:** principios, conceptos y aplicaciones. Santiago de Chile: CECAPI, 1998.

Projeto Lanterna. 2009. Disponível em: <<http://www.projetoLanterna.com.br/projetos/argumento.html>>. Acesso em : 25 maio 2009.

REZENDE, D.A.; ABREU, A.F. **Tecnologia da Informação aplicada a Sistemas de Informação Empresariais.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

SABADIN, Celso. **“Vocês ainda não ouviram nada. A Barulhenta história do cinema mudo”.** 2. ed. São Paulo: Lemos Editorial, 2000.

SALLES, Filipe. Princípios de cinematografia: cinema – técnica cinematográfica. In: **Mnemocine.** Disponível em: <www.mnemocine.art.br>. Acesso em: 22 set. 2008.

SOUZA, Bruno Jorge de. **O Cinema na escola:** aspectos pedagógicos do texto cinematográfico. Dissertação de mestrado em educação apresentada na Universidade Católica de Goiás, GO. 2005.

VIEIRA, Tatiana Cuberos; CASTANHO, Maria Eugênia. **O Potencial educacional do cinema de animação.** Monografia de especialização em educação apresentada na Universidade Católica de Campinas. São Paulo, 2002.

VILAÇA, Sérgio Henrique Carvalho. **Inclusão audiovisual através do cinema de animação**. Dissertação de pós-graduação em artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2006

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DOCENTE

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
DO SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO GESTÃO DA INFORMAÇÃO**

Curitiba, 14 de abril de 2009.

Prezado (a) Docente,

O presente instrumento de pesquisa busca avaliar o uso de recursos audiovisuais em sala de aula, destacando o desenho de animação como importante ferramenta de apoio à aprendizagem. A pesquisa realizada é parte do trabalho de conclusão de curso com a temática **Mídia Digital: o papel do filme de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no discente**. O público investigado são os professores do Setor de Sociais Aplicadas da UFPR. Solicito sua contribuição respondendo as questões abaixo.

O instrumento é composto por 14 questões objetivas, na sua maioria escolha somente uma resposta.

Obrigada por sua colaboração!

Aluna: Rosenilda Alcides

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Duarte Freitas (mcf@ufpr.br) 33604470

1) Faz uso de recursos audiovisuais (filmes) em sala de aula?

- a. ☐ Sempre (mais de 50% das aulas)
- b. ☐ Às vezes (de 10 a 50% das aulas)
- c. ☐ Raramente (menos de 10% das aulas)
- d. ☐ Nunca

2) Qual o tipo de filme utilizado? (se for necessário, marque mais de uma opção)

- a. ☐ Documentário
- b. ☐ Desenhos Animados/Animações
- c. ☐ Épicos
- d. ☐ Históricos
- e. ☐ Drama
- f. ☐ Outro

3) Em relação ao tempo de projeção do filme em sala de aula: (se for necessário, marque mais de uma opção)

- a. ☐ Reproduz todo o filme
- b. ☐ Apresenta trechos
- c. ☐ Utiliza no máximo entre 5 -10 minutos
- d. ☐ Sugere que o aluno assista ao filme fora da aula
- e. ☐ Nunca recomenda

4) Quanto aos filmes de animação aplicado à sua disciplina qual a frequência de uso?

- a. ☐ Sempre (mais de 50% das aulas)
- b. ☐ Às vezes (de 10 a 50% das aulas)
- c. ☐ Raramente (menos de 10% das aulas)
- d. ☐ Nunca

Marque uma única opção para as questões abaixo:

QUESTIONAMENTO	SEMPRE	ÀS VEZES	NÃO SEI AVALI AR	EM POUCO S CASOS	NUNCA
5) O uso de filmes de animação favorece o aprendizado.					
6) Considero que os roteiros históricos de filmes de animação são aliados na transmissão do conhecimento.					
7) Faz-se necessário que o professor tenha uma metodologia no uso de filmes de animação.					
8) É necessário que o professor tenha conhecimento no uso das ferramentas tecnológicas (projetor, computador, internet...) para adotar estratégias didáticas.					
9) É necessário que o professor tenha seu próprio acervo audiovisual.					
10) Para estimular o uso de filmes de animação, a instituição de ensino superior deve disponibilizá-los.					
11) É didático recomendar que os alunos assistam filmes de animação, referentes à disciplina do curso.					
12) Há resistência, por parte do aluno, quanto ao uso de filmes de animação como estratégia didático-pedagógica.					
13) Considero que o uso de filmes de animação é mais desafiador que outros gêneros.					

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO DISCENTE

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
DO SETOR DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
CURSO GESTÃO DA INFORMAÇÃO**

Curitiba, 3 de maio de 2009.

Discentes - Mídia Digital: o papel do filme de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no discente.

Prezado (a) Aluno,

O instrumento de pesquisa abaixo visa saber a opinião dos alunos sobre o uso de filmes de desenho animado em sala de aula, por professores do Curso de Gestão da Informação, como importante ferramenta de apoio à sua aprendizagem. A pesquisa realizada é parte do trabalho de conclusão de curso com a temática: **Mídia Digital: o papel do filme de animação como recurso de informação na geração da aprendizagem - foco no discente.**

Não é necessário identificar-se.

Obrigada!

Curso: Gestão da Informação - Setor de Ciências Sociais Aplicadas.

Aluna: Rosenilda Alcides

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria do Carmo Duarte Freitas (mcf@ufpr.br) 3360 4470

1) Ao longo do curso, os professores têm feito uso de recursos audiovisuais (filmes) em sala de aula?

- a. ☐ Sempre (mais de 50% das aulas)
- b. ☐ Às vezes (de 10 a 50% das aulas)
- c. ☐ Raramente (menos de 10% das aulas)
- d. ☐ Nunca

2) Qual o tipo de filme utilizado pelos professores? (se for necessário, marque mais de uma opção)

- a. ☐ Documentário
- b. ☐ Filme de Animação
- c. ☐ Épicos
- d. ☐ Históricos
- e. ☐ Drama
- f. ☐ Outro

3) Em relação ao tempo de projeção do filme em sala de aula, os professores:

(se for necessário, marque mais de uma opção).

- a. ☐ Reproduzem todo o filme
- b. ☐ Apresentam trechos
- c. ☐ Utilizam no máximo entre 5 -10 minutos
- d. ☐ Sugerem que o aluno assista ao filme fora da aula
- e. ☐ Nunca recomendam

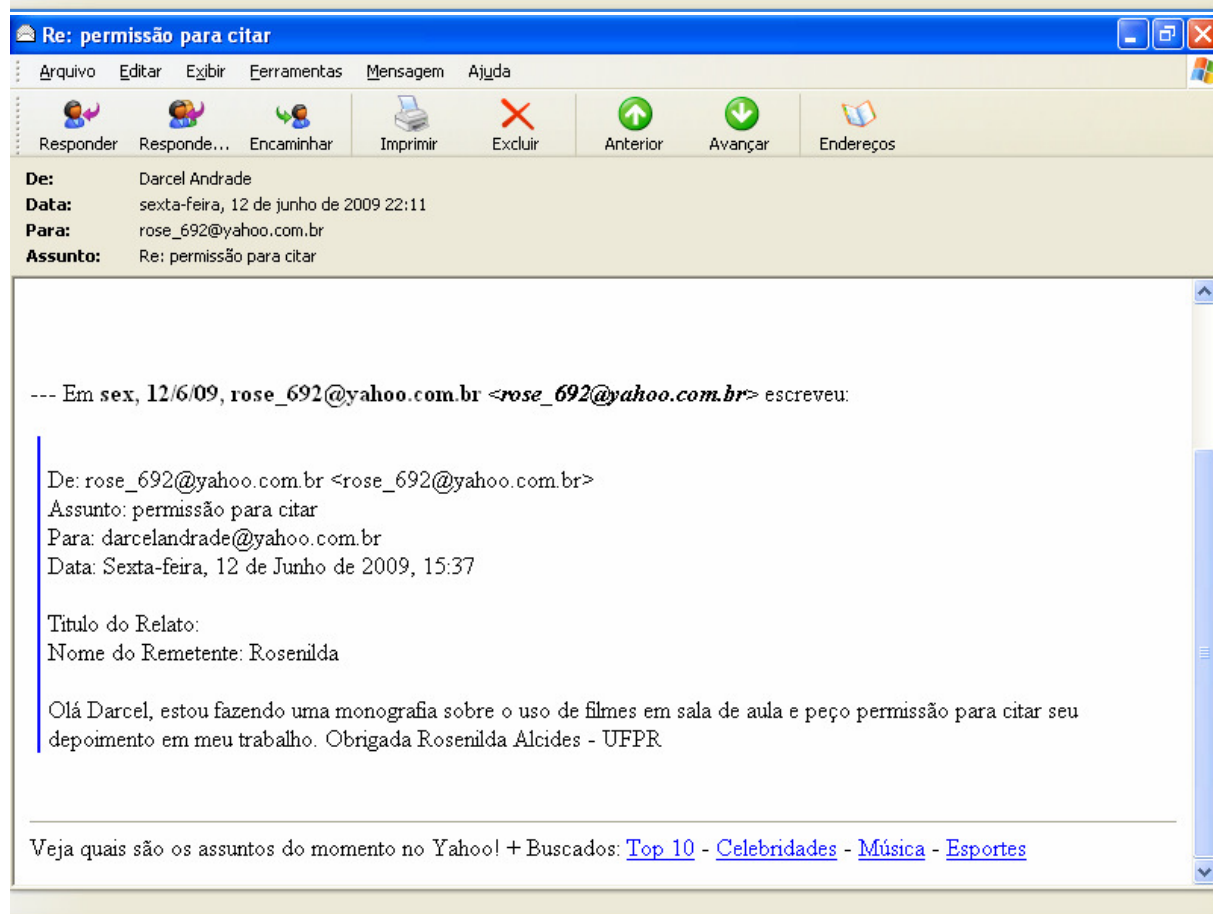
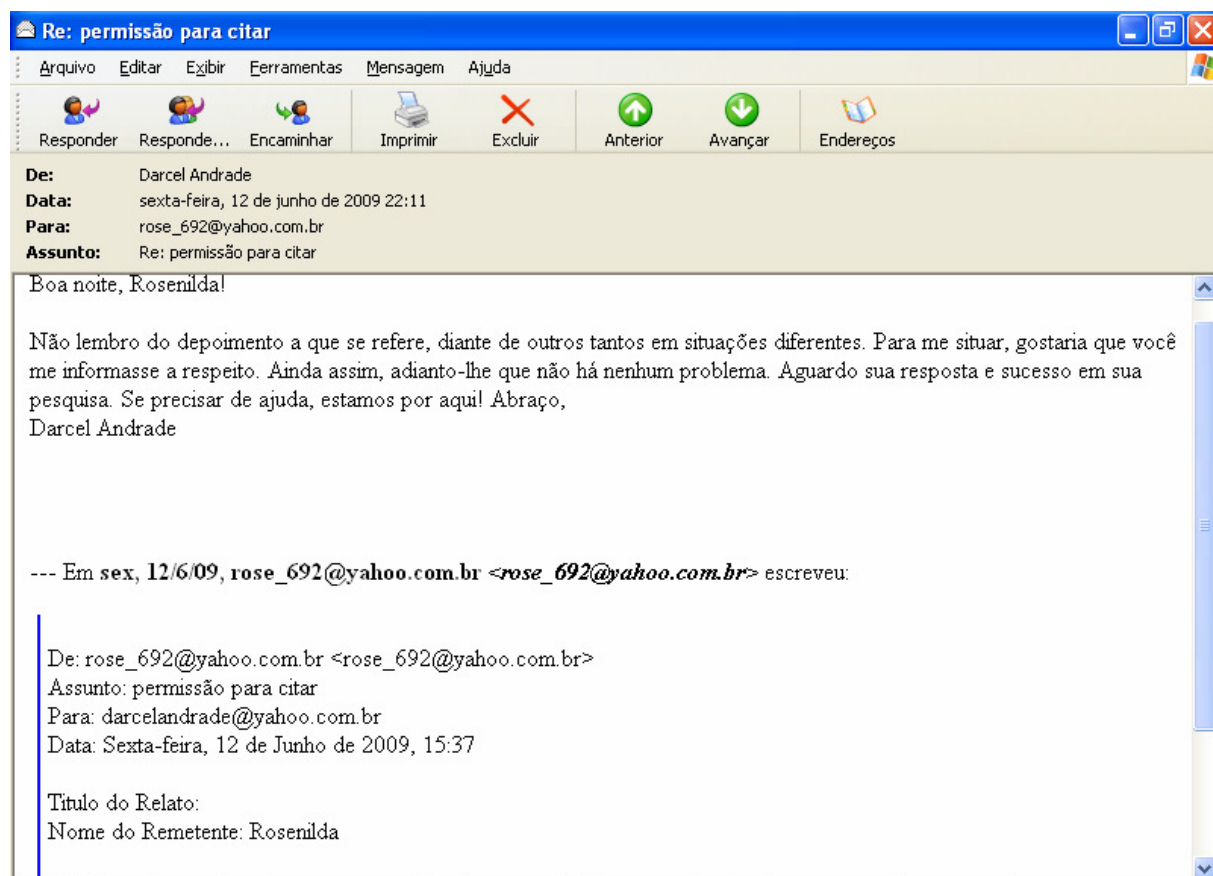
4) Os professores utilizam com que frequência os filmes de animação?

- a. ☐ Sempre (mais de 50% das aulas)
- b. ☐ Às vezes (de 10 a 50% das aulas)
- c. ☐ Raramente (menos de 10% das aulas)
- d. ☐ Nunca

Marque uma única opção para as questões abaixo:

QUESTIONAMENTO	SEMPRE	ÀS VEZES	NÃO SEI AVALI AR	EM POUCO S CASOS	NUNCA
5) Em minha opinião, o uso de filmes de animação favorece na apreensão do conhecimento.					
6) Considero que os roteiros históricos de filmes de animação auxiliam na fixação do conhecimento.					
7) Considero importante que o professor tenha uma metodologia no uso de filmes de animação.					
8) Considero importante que o professor tenha conhecimento no uso das ferramentas tecnológicas (projutor, computador, internet...) para adotar estratégias didáticas.					
9) Considero importante que o professor tenha seu próprio acervo audiovisual.					
10) Quando a Instituição possui acervo fílmico estimula o uso de filmes de animação em sala de aula.					
11) Gosto quando o professor recomenda que se assistam filmes de animação referentes a disciplina que ministra.					
12) Observo resistência, por parte dos meus colegas, quanto ao uso de filmes de animação como estratégia didático-pedagógica.					
13) Considero que o uso de filmes de animação é mais desafiador que outros gêneros.					

**ANEXO A – AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE DEPOIMENTO:
DARCEL ANDRADE ALVES**



**ANEXO B – AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAÇÃO DE DEPOIMENTO:
MARIA LUIZA DE SOUSA TEIXEIRA**

